JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

HALO 3

TAK DOBRÉ, AŽ SLOVA NESTAČÍ

NÁLOŽ 18 RECENZÍ!

- STRANGLEHOLD
- NHL 08
- MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
- TWO WORLDS
- MOTOGP 07
- BLAZING ANGELS 2
- MADDEN NFL 08
- HEXIC 2
- STREETS OF RAGE 2
- SUPER PUZZLE FIGHTER II A DALŠÍ

[**ASSASSIN'S CREED** PRVNÍ DOJMY **HIRONOBU SAKAGUCHI** TVŮRCE FINAL FANTASY V EXKLUZIVNÍM ROZHOVORU **BIOSHOCK** NÁVOD **XBOX LIVE V ČR** NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE **XBOX 360 ELITE** TEST **BORDERLANDS** VŠE O HŘE]

ČÍSLO 4 **ŘÍJEN 2007** 299 KČ (449 SK)

Future MEDIA WITH PASSION

9 771802 557009 04

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 4

HALO 3 **ASSASSIN'S CREED** STRANGLEHOLD **NHL 08** ARMY OF TWO

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- 0 - 60: 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+ www.pegi.info

TURN 10

Microsoft game studios®

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

Vítejte!

PODZIMNÍ SMRŠŤ JE TADY!

LETOŠNÍ PODZIM bude navzdory ohlášením meteorologů a dalších zelených ropuch mimořádně horký. A to hned od začátku! Vše načal v roli předkrmu atmosferický Bioshock, který dodnes po celém světě sbírá ceny a vysoká hodnocení. Pokud ale v tomto čísle čekáte polévku, máte smůlu – servírujeme rovnou hlavní chod. Halo 3 nepotřebuje žádné dlouhé představování. Série, jež významnou měrou pomohla prodat první Xbox, se vrací na místo činu. Možná našince pohled na vyleštěnou helmu Master Chiefa neparalyzuje jako americké hráče, možná je scifi prostředí a standardní „zachraňte svět" zápletka příliš tradiční, přesto Halo nikdo neodpáře skvělou adrenalinovou akci a hratelnost, jež uchvátí i profesionální pochybovače. Už proto si zaslouží speciální nekomerční obálku, která se vám doufejme líbí stejně jako nám.

Netoužíte po zachraňování univerza? Nabízíme „klasiku" – akční Stranglehold kráčející ve šlépějích filmů Johna Woo nebo druhoválečný návrat Medal of Honor: Airborne. Bije-li vaše srdce více sportovním směrem, určitě neprohloupíte s nejnovějším dílem hokeje od EA Sports. Nová NHL je po letech opravdu bomba.

A to rozhodně není pro letošek vše. Už jen pár dní a týdnů nás dělí od netrpělivě očekávaného Assassin's Creedu, kterého jsme poprvé mohli vyzkoušet. Dojmy rozhodně pozitivní, ale v konkurenci Army of Two, Virtua Fighteru 5, Mass Effect nebo třeba Pro Evolution Socceru 2008 to nebude mít jednoduché. Do situace jistě promluví i Hironobu Sakaguchi s Lost Oddyssey,který nám v rozhovoru prozradil detaily o Blue Dragonu i důvod, proč opustil svou sérii Final Fantasy.

Nové hry si zaslouží nový hardware. Oficiální Xbox 360 magazín proto otestoval luxusní Xbox 360 Elite. Nespokojili jsme se jen s hodnocením stylového matného povrchu a adorováním většího harddisku. Rozhodli jsme se ověřit zvěsti, které se šíří internetem. Je Elite opravdu tišší a méně hlučný než původní verze konzole? Odpověď přinášíme v recenzi na straně 86. Kdo jiný než OXM by vám také měl prozradit, jaká je situace s Xbox Live v České republice. Kdy se konečně dočkáme českého dashboardu a možnosti legálně hrát multiplayer přes internet?

Upřímně, člověku je líto pozorovat herní firmy, jak chrlí jeden hit za druhým, aniž byste si je stihli pořádně vychutnat. Tradiční minisouboje s Karlem (aktuálně v preview verzi FIFA 08) nebo kytarová sóla v Guitar Hero II sice mají něco do sebe, ale dvojnásobné dohrání Bioshocku v klidu domova nenahradí. Proto chápeme Kamilovo rozhodnutí vzdát se šéfredaktorského křesla a vrátit se k čistému recenzování. Chce zkrátka zvládnout celou podzimní záplavu her a nasyslit bodíky do gamerscore, které se z pozice redaktora sbírají těžko. Testovací Xboxy totiž vyžadují speciální účty (achievementy se nesčítají) a čas od času dokonce upgrade, který vymaže celý obsah disku. To se pak hraje špatně... Takže chápeme, po uzávěrce nakupujeme trvanlivé potraviny a zavíráme se do svých hráčských doupat. S Halo 3, Bioshockem, NHL 08 či Strangleholdem. Určitě si vyberete taky!

Honza Morkes, šéfredaktor

ZKUŠENÍ AUTOŘI PÍŠÍ PRO VÁS

České OXM pro vás připravují zkušení autoři domácí scény, jejichž autorské výtvory můžete znát z mnoha prestižních časopisů a internetových serverů.

Martin Boček

Ladislav Leimer

Matěj Havíř

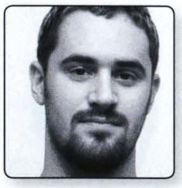
Michael Stern

Michal Jonáš

Jiří Škrampal

Karel Kališ

Martin Zavřel



Ivan Kratochvíl

Tomáš Vrána

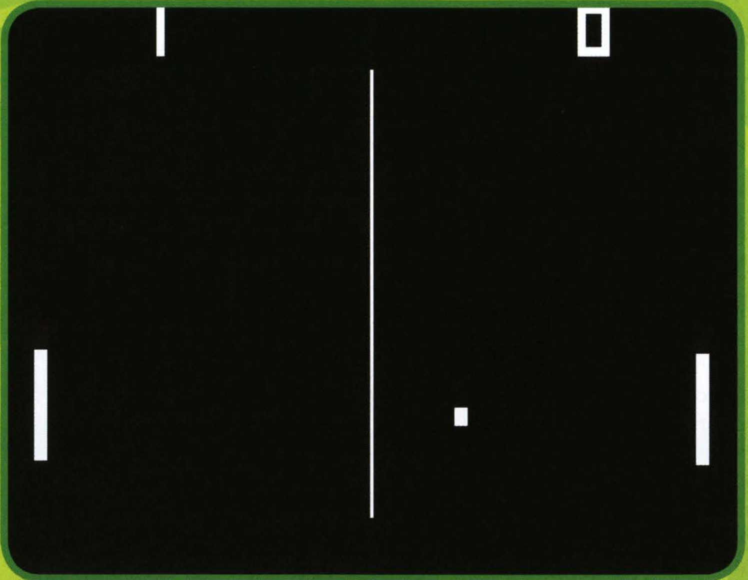
David Sláma

Kamil Gric

Jedno číslo za 200 Kč? Podrobnosti na straně na straně 04

XBOX 360

Hry už dávno nejsou tím, čím bývaly



1972 2007

Nová generace herní zábavy dorazila!

Oficiální Xbox 360 Magazín je jediný kompletní zdroj informací pro všechny fanoušky konzole Xbox 360. Nabízí exkluzivní obrázky, recenze, preview, pozvánky na akce, rozhovory a spoustu dalších zajímavostí. Ke každému vydání získáte DVD plné nejčerstvějších herních ukázek a videí ve vysokém rozlišení, velký plakát A2 a slevový kupón na hru. Kromě toho se připravte na pravidelnou čtvrtletní tištěnou přílohu.

XBOX 360

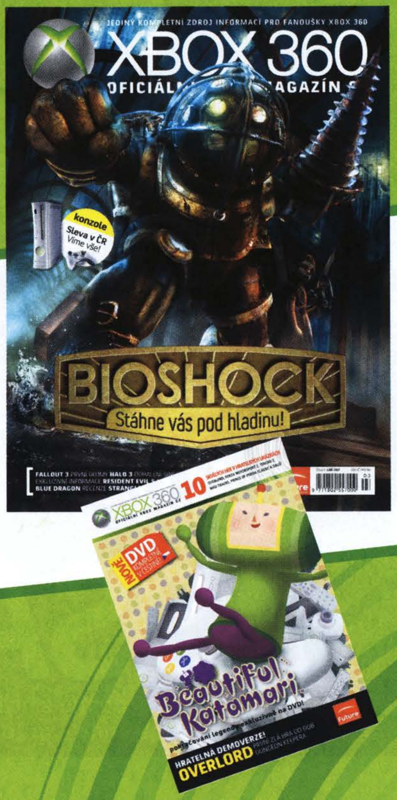
Halo 3 je tady!

... a OXM rozdává exkluzivní dárky!

Akční cena ročního předplatného:

2 499 Kč (4 499 Sk) + 2 dárky!

(ročně ušetříte téměř 1 100 Kč oproti nákupu na stánku a 500 Kč oproti běžné ceně předplatného!)



Předplatné zahrnuje

- 12× Oficiální Xbox 360 magazín, 12× 9 GB DVD, 12× plakát formátu A2, 4× tištěnou přílohu
- Exkluzivní dárek Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem pro prvních 50 objednávek předplatného
- Tričko OXM pro prvních 100 objednávek předplatného!
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

Nechcete se vázat?

Vyzkoušejte kratší variantu předplatného

Půlroční předplatné: 1 249 Kč (2 249 Sk) (ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku!)

Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem získá prvních 50 zájemců o roční předplatné.
Tričko OXM získá prvních 100 zájemců o roční předplatné. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.
Nabídka dárků neplatí pro půlroční předplatné.

Jak si předplatit?

1) na internetu: na stránce http://casopisy.cpress.cz

2) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000

Roční předplatné DÁREK Halo 3 USB disk: ve tvaru XBOXHALO!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXHALO!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

Půlroční předplatné: ve tvaru XBOXPUL!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPUL!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

3) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

4) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

na straně 40

ASSASSIN'S CREED

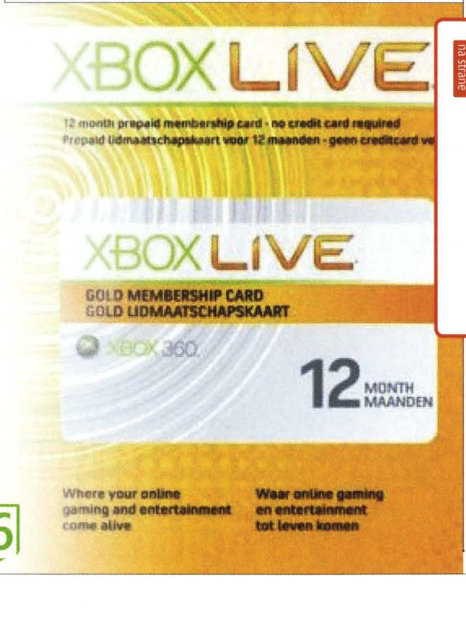
Jaké jsou první dojmy z hraní nejočekávanější hry podzimu? Povězme si upřímně – je to zabiják!

XBOX 360 NEXT

18 Reportáž z Games Convention
20 **Mafia 2**
22 Byznys
24 Virtua Fighter 5 rozhovor
26 **Rage**
28 Top Spin 3
30 Horké novinky pro Xbox 360
31 Střípky o očekávaných hrách
32 Wet
34 Viking: Battle for Asgard

KOMUNITA

38 Gamerscore, žebříček nejlepších
39 Rozhovor s Cryptahem, třetím nejlepším hráčem v ČR

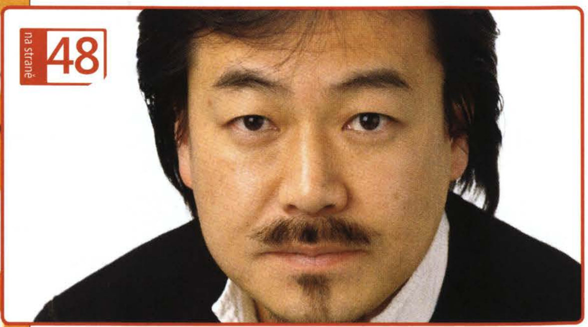


na straně 36

První dojmy

40 **Assassin's Creed**
44 Army of Two
48 Lost Odyssey: rozhovor se Sakaguchim
50 Devil May Cry 4
52 **Borderlands**

na straně 48



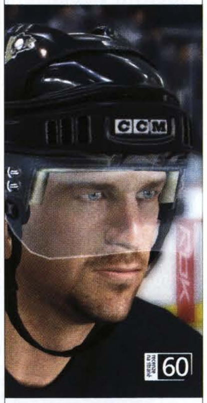
TÉMA

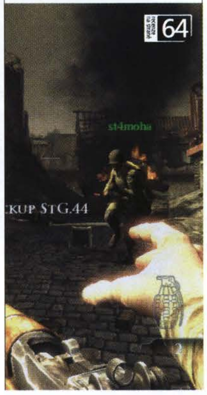
08 V minulých dílech jste viděli... aneb Halo 1&2
36 Xbox Live česky. Kdy konečně?
68 Retro: Microsoft Xbox
86 TEST: Xbox 360 Elite

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

recenze na straně 79 **HALO 3**
Exkluzivní procházka třetím dobrodružstvím legendárního Master Chiefa





09 Halo 3
58 **Stranglehold**
60 **NHL 08**
66 Medal of Honor: Airborne
70 Moto GP 07
71 Madden NFL 08
72 Two Worlds
74 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
75 Tiger Woods PGA Tour 08
76 Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix
77 Space Giraffe
77 Hexic 2
78 Geon: Emotions
78 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
79 Switchball
79 Ecco the Dolphin
80 Track and Field
80 Streets of Rage 2

Návody

82 Bioshock

NAJDETE NA DVD

na straně 88

DEMOVERZE! BLUE DRAGON, ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION, **PROJECT SYLPHEED**, **JUICED 2: IMPORT NIGHTS**, WING COMMANDER ARENA, **BLACKSITE**, CARCASSONNE, HEXIC 2, MISSILE COMMAND, BAND OF BUGS **PLUS!** MOTIVY PRO VÁŠ DASHBOARD & GAMERPICS

SEZNAM HER

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION	88
ARMY OF TWO	44
ASSASSIN'S CREED	40
BAND OF BUGS	88
BIOSHOCK	82
BLACKSITE	88
BLAZING ANGELS 2: SECRET WEAPONS OF WWII	74
BLUE DRAGON	48, 88
BORDERLANDS	52
CARCASSONNE	88
DEVIL MAY CRY 4	50
DYNASTY WARRIORS: GUNDAM	68
ECCO THE DOLPHIN	79
GEON: EMOTIONS	78
HALO 3	8, 9
HEXIC 2	77, 88
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	88
LOST ODYSSEY	48
MADDEN NFL 08	71
MAFIA 2	20
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	64
MISSILE COMMAND	88
MOTOGP 07	70
NHL 08	62
PROJECT SYLPHEED	88
PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS	78
RAGE	26
SPACE GIRAFFE	77
STRANGLEHOLD	58
STREETS OF RAGE 2	80
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX	76
SWITCHBALL	79
TIGER WOODS PGA TOUR 08	75
TOP SPIN 3	28
TRACK AND FIELD	80
TWO WORLDS	72
VIKING: BATTLE FOR ASGARD	34
VIRTUA FIGHTER 5	24
WET	32
WING COMMANDER ARENA	88

V minulých dílech jste viděli...

Halo 1 & 2

Nehráli jste předešlé díly, ale chcete si příběh Halo 3 vychutnat naplno? OXM na vás myslí a přináší shrnutí událostí nejen z herní série. Mnohem více informací o celém Halo očekávejte v příštím čísle!

AUTOR: Matěj Havíř

PROLOG

Pro pochopení širších souvislostí uvedeme některé věci, které se z hraní her nedozvíte. Svět Halo je velice obsáhlý a virtuální dobrodružství zasahuje jen jeho nepatrnou část. Fiktivní děj je sice propleten na horizontu stovek a tisíců let, my se ale zaměříme na to nejpodstatnější z blízké minulosti, tedy z hlediska čtenáře OXM vzdálené budoucnosti.

V roce 2291, téměř sto let po ukončení největšího pozemského konfliktu mezi levicovým křídlem vedeným Vladimírem Koslovem a neofašistou Jovianem Friedenem, vítězná třetí strana UNSC (United Nations Space Command) vyvinula technologii, jež umožnila lidstvu nevídanou rychlostí kolonizovat další světy. Bylo jen otázkou času, než lidé narazí na jinou vyspělou formu života. První z nich byla rasa Covenant, která drtila pozemšťany díky své technologické převaze. Všechny vnější kolonie jednu po druhé zničila, až v roce 2535 nezbyla téměř žádná. Naštěstí o 18 let dříve zahájilo UNSC svůj vojenský program s cílem vytvořit skupinu elitních bojovníků, kteří by se vypořádali s případnými potížemi v koloniích. Tito geneticky upravení vojáci, Sparťané, byli trénováni od šestého roku života a postupem času se stali jedinou nadějí lidstva v bojích s Covenanty.

Roku 2552 se UNSC po ztrátě mnoha vnitřních kolonií rozhodlo naplánovat únos covenantské vesmírné lodi za účelem zisku souřadnic jejich domovské planety. Avšak nečekaný útok na vojenskou pevnost a sídlo UNSC, planetu označovanou jako Reach, maří poslední snahy, a tak se Master Chief na palubě lodi Pillar of Autumn vydává střemhlav do hloubi vesmíru. Díky časoprostorové bráně se objevuje u neznámého kruhovitého objektu – Halo. Podle „Cole protokolu", jenž má zabránit nalezení planety Země, jsou zničena všechna relevantní data a souřadnice. Po ztroskotání na Halo opouští Master Chief i umělá inteligence Cortana loď. Halo ale není bez života, což zjistíte záhy, protože zde začíná první díl herní série...

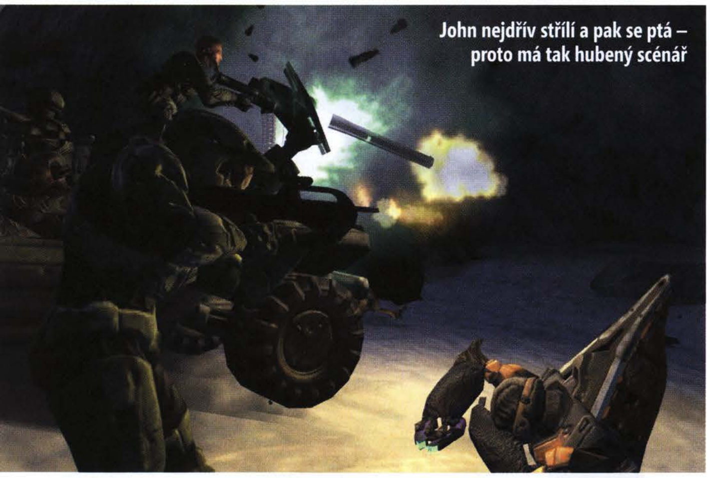
HALO: COMBAT EVOLVED

Halo již obývají Covenanti, kteří z něj vypustili parazitické organizmy nazývané The Flood. Šířice se po prstenci, zabíjí vše, co se jim dostane do cesty. Jejich řádění donutí umělou inteligenci 343 Guilty Spark, starající se o bezpečnost Halo, aby se pokusila aktivovat pulsní zbraň schopnou zničit veškerý život v dosahu 25 000 světelných let (případně rovnou celý život v galaxii, pokud vše vyjde „dobře"). Tím totiž eliminuje jediný možný způsob šíření The Flood, jenž si hledá organické hostitele. Master Chief se na konci prvního dílu snaží zničit prstenec dříve, než je tato ultimátní zbraň aktivována. Prostor pro druhý díl otvírá zjištění, že v galaxii je několik Halo...

HALO 2

...konkrétně 7 (což je mimochodem oblíbené číslo Bungie – v příběhu naleznete stovky indicií směřujících k tomuto faktu). Zjišťujeme, že aktivace Halo je životním posláním i náboženskou filosofií Covenantů. „The Great Journey" by měla spasit jejich zatracenou rasu. Kdokoli se vzepře tomuto údělu, je Proroky (Prophets) označen za zrádce a následně zahuben Arbiterem. Ten ale selhal ve svém úkolu aktivovat první prstenec, stává se mučedníkem a je podroben několika zkouškám, jež by měly být jeho posledními. On je ovšem přežije, uvědomí si, že Proroci jsou jeho nepřáteli, a stává se rozhodujícím článkem v blížící se občanské válce. Halo 2 ukazuje rozpory uvnitř společnosti Covenantů, kdy po neúspěšné snaze vyhladit loajální rasu Elite vypuká vleklý konflikt. Dříve elitní ochránci Proroků tak nyní bojují s Bruty, kteří převzali jejich místo. Arbiter zjišťuje, co by znamenala aktivace Halo, a po záchraně Země Sparťanem 117 (Master Chiefem) se přidává na jeho stranu v boji proti zkorumpovaným Covenantům.

Za pomoci dalších postav zamezují aktivaci Delta Halo. Vyslaný signál ovšem uvádí ostatní prstence do pohotovostního režimu a nyní mohou být dálkově spuštěny. Mezitím se Master Chief vrací ve vesmírné lodi na Zemi a slavnou hláškou „Sir, finishing this fight" uzavírá druhý díl.



John nejdřív střílí a pak se ptá – proto má tak hubený scénář

Master Chief v zápalu boje

Že by Grand Theft Halo 2?

První pokusy o vytvoření nadlidsky silných bojovníků skončily fiaskem. Master Chief se tedy vyklubal až s úspěšnějšími experimenty při druhém pokusu – program Spartan II.

JASNÁ VOLBA

POUZE NA XBOX 360

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

Halo 3

Třetí díl epesní pohádky o několika prstýncích, čekajících na osvobození od rytíře v titanové zbroji... pokračování legendárních vesmírných dobrodružství jednoho sympatického Spartana... neopakovatelná akční řež v podání člověka a Covenanta... SAKRA! Přestaňte už číst tyhle kecy, je tu Halo!

AUTOR: Karel Kališ

VYDAVATEL: MICROSOFT
VÝROBCE: BUNGIE
XBOX LIVE: 2–16
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD 26. ZÁŘÍ
CENA: 1 799 KČ

Někomu prostě vydrží táborové hry až do dospělosti

»Bílé světlo z oslepujícího granátu může být to poslední, co ve svém životě (ne)uvidíte

Herní legendy se nerodí snadno. Naopak, než podobná nová hvězda zazáří na nebi, vybere si od vývojářů řádnou oběť – onen často proklamovaný pot, slzy a možná i nějakou tu kapku krve. To když se tvůrci pohádají například o to, kolik má mít hlavní hrdina chlupů v nose. Halo si status legendy vydobylo již v minulosti i navzdory tomu, že u nás není halasně oslavováno jako v jiných koutech světa. Čert ví, kde je zakopaný Grunt, snad v nízké penetraci konzole Xbox tuzemskou herní obcí, možná znechucenosti přílišným hypeováním, či třeba zklamání z PC remaku, který přišel pozdě a navíc v nepřesvědčivé formě. Jisté je pouze to, že na důvodu tohoto postoje nesejde. Bez ohledu na váš nebo můj názor: Halo je super, Halo je kult, Halo je... střílečka.

Přesně. Ani jeden z dílů Halo nepřinesl bůhvíjak originální nápady, převratný koncept či dech beroucí grafické zpracování. Jádro hry se ukrývá jinde – v dynamické adrenalinové akci, která hráče na začátku vtáhne jako rozdováděný vír, aby je zcela vyždímané po několika hodinách vyplivla zpět. S úsměvem na rtech. To v kombinaci se zajímavým příběhem, promyšleným a rozsáhlým světem, epickým podáním a precizním ovládáním stvořilo smrtelně návykový koktejl, jenž omámil miliony hráčů po celém světě. Ptáte se, co přináší nového Halo 3? Nic. A my říkáme: „Bohu díky!"

POSLEDNÍ BOJ MASTER CHIEFA

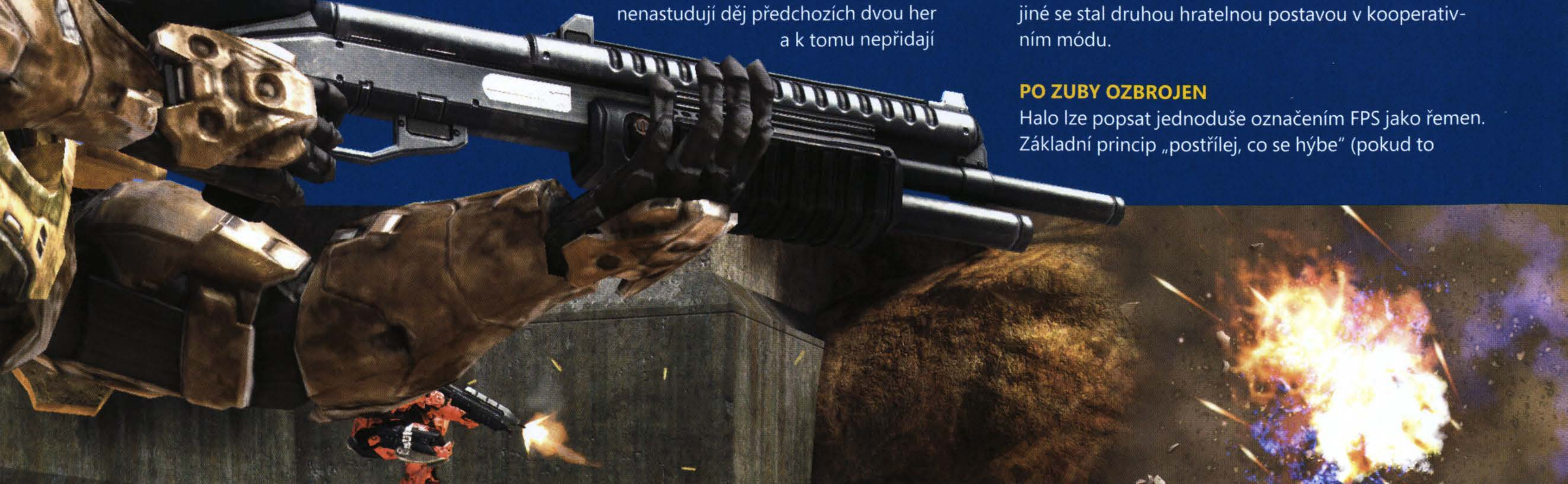
Do rozjetého vlaku se naskakuje špatně. To samé platí i pro poslední díl trilogie. Halo 3 přímo navazuje na události z předchozích dvou dílů, což znamená, že pro nováčky zde místo není. Pokud si podrobně nenastudují děj předchozích dvou her a k tomu nepřidají některý z Halo románů pro ještě intenzivnější zážitek, bude jim unikat smysl téměř každé animace. Příběhová linka nicméně patří k jednomu ze základních pilířů hry, proto ji zde nebudeme příliš rozpitvávat.

Nese se však na stejné vlně monumentálního konfliktu o přežití lidské rasy, jakou nastavilo Halo 2. Tvůrci ale nově kladou důraz na jednotlivé postavy. Stvořili příběh „dospělejší", s intenzivnějším dávkováním emocí. Halo 3 sice stále nenabízí třeskutě originální zápletku, která by vás srazila nečekanými myšlenkami ze židle, ale v rámci žánru se jedná o vydařené dílko, které dokáže upoutat vaši pozornost a dodat správnou motivaci pro všechno to zběsilé střílení okolo.

Bungie si přitom uvědomili, že minulé půlení děje na dva odlišné pohledy dost možná ozvláštnilo hru, zároveň ale spouště hráčů řádně zamotalo hlavu. V Halo 3 nacházíme jediného pravého hrdinu – samotného Master Chiefa. Fanoušci Arbitera sepisovat petice nemusí, i on má v příběhu důležitou roli a mimo jiné se stal druhou hratelnou postavou v kooperativním módu.

PO ZUBY OZBROJEN

Halo lze popsat jednoduše označením FPS jako řemen. Základní princip „postřílej, co se hýbe" (pokud to



Vrať mi koloběžku nebo to řeknu mamince!

zrovna není spojenecký voják) funguje na jedničku s hvězdičkou. Lví podíl na tom nese celá plejáda prvků. Ovládání je intuitivní a precizní. Halo jako jedna z prvních moderních stříleček zavedla možnost držet v obou rukou zbraň, přičemž triggery na ovládači fungují jako jejich spouště. Ovladač X360 oproti svému předchůdci přinesl dva bumpery, které promptně nastoupily na funkci přebíjení jednotlivých zbraní. Pokud držíte pouze jednu, levý trigger vrhá granáty a bumper zase přepíná jednotlivé druhy. Což mi připomíná, že přibyly nové typy, jako je zápalný a speciální naplněný ostrými hroty.

Když už jsem nakousl nabídku zbraní, nezbývá než téma dokončit. Arzenál z minulých dílů se dočkal jen menšího obohacení. Bungie to vysvětlují tak, že je problematické jednotlivé zbraně vyvážit bez toho, aby se nějak dublovaly. Nové přírůstky jako masivní palice či vysoce účinný sparťanský laser si přesto dokáží velmi vyžádat vaši pozornost.

Totéž platí i pro novinky v podobě fixních zbraní. Tedy spíš fixních do té doby, než si je Master Chief utrhne jako zralou hrušku. V daný okamžik se perspektiva změní do podhledu třetí osoby, aby byl ničivý účinek arzenálu bezprostřední. Pozor musíte dávat na munici, která u utržené zbraně není nekonečná, na rozdíl od stacionární. Za celou dobu se vám octnou v rukou čtyři podobné masivní kousky: kulomet, plasma, naváděné rakety a plamenomet.

NOVÁ VÝBAVA

Mimo tradičních zbraní, ať už jednorukých, obouručních, pozemských či mimozemských, si užijete kopu zábavy i s novým vybavením na jedno použití. Pokud jste sledovali dřívější informace o Halo 3, určitě o podobných legráckách víte své. Například jeden z trailerů představuje v praxi bublinový štít (bubble shield), který blokuje všechny projektily. Podobného vybavení je celá řádka, například neviditelnost, nášlapné miny, gravitační studny, EMP pulzy, regenerační pole či oslepující granáty.

Během boje se mohou stát často tím nepatrným peříčkem, které převáží výhodu na jednu ▶▶

LEBKY JSOU POTŘEBA!

Pokud propadnete kouzlu kooperativního multiplayeru stejně jako redakce OXM a nevíte co by, rozhodně nezapomeňte na lebky (skulls). Jedná se o speciální bonusové předměty, které najdete na nejobskurnějších místech ve hře a jež výrazně promlouvají do zážitku i výsledného skóre (mimochodem hráči se mohou snažit o dosažení největšího počtu bodů dohromady nebo každý zvlášť). Na Legendary obtížnost je asi nezkoušejte, ale na Easy nebo Normal s nimi je rozhodně zábava. Posuďte sami.

Iron
Co dělá: Dává největší násobky skóre, ale zároveň vás při každé smrti někoho z týmu pošle na začátek úrovně.

Black Eye
Co dělá: Štíty se dobíjejí pouze v těsné blízkosti nepřátel.

Tough Luck
Co dělá: Nepřátelé jsou nedostižitelní. Poskakují a uhýbají jako zběsilí.

Catch
Co dělá: Granáty, spousta granátů. Uhýbat pro změnu musíte vy.

Fog
Co dělá: Jakpak se asi hraje Halo bez radaru?

Famine
Co dělá: Doba je zlá, nábojů a granátů je málo. Musíte proto zvažovat každou kulku.

Thunderstorm
Co dělá: Každý protivník je o třídu lepší, než byl ve skutečnosti nadesignován. Ze základních Gruntů jsou sebevražední Grunti, z Brute Leaders je Brute Chieftan.

Tilt
Co dělá: Svět se zbláznil a zbraně, které ničily protivníky, nefungují. Na nepřátele zranitelné běžně plasmou musíte vymyslet jinou taktiku.

Mythic
Co dělá: Nepřátelé mají dvojnásobný počet životů. Granáty a hodně zásobníků s sebou!

Blind
Co dělá: Masakr. Zapomeňte na HUD, mířidla zbraní, cokoliv dalšího. Jen prázdná obrazovka a stovky nepřátel.

Cowbell
Co dělá: Stačí drobná úprava fyziky a vše se najednou chová a skáče taaaaak zvláááááááštně.

Grunt Birthday Party
Co dělá: Nápad, vypůjčený z Viva Piñata, dělá z každé smrti Grunta skvělou narozeninovou oslavu s úsměvy a konfetami. Říkal někdo, že jsou Bungie normální?

IWHBYO
Co dělá: Raději si nasaďte sluchátka. Jinak by z vás salva vystříhaných audio stop, jež na vás Bungie chrlí, udělala v okolí podivína.

Tomu říkám progresivní akupunktura

stranu. Řiďte se pravidlem, kdy nejprve zvážíte využití každé z těchto legrácek, zároveň si však dejte pozor na protivníky, kteří jej také s oblibou používají. Bílé světlo z oslepujícího granátu může být to poslední, co ve svém životě (ne)uvidíte.

MAZANÍ JAKO LIŠKY

Právě umělá inteligence platí za další ingredienci, jež se podepsala na úspěchu série. Jednoduše řečeno vám počítačem řízení protivníci dokáží řádně zatopit. To vše za předpokladu, že zvolíte vyšší obtížnost než Easy. Na ni semelete Covenanty na masokostní moučku dřív, než stačí jakkoliv zareagovat. Dobrou volbu zde představuje námi zvolená obtížnost Heroic. Co bylo na Easy tupou procházkou růžovou zahradou i pro nezkušené hráče, je rázem výzvou pro každého.

Protivníci vydrží daleko víc, Master Chief naopak méně a každý souboj se mění v oříšek. Nepřátelé se kryjí a přemísťují, uskakují před granáty a sami je zase s až bolestivou přesností používají. To si vyžaduje daleko větší obezřetnost z vaší strany.

KONEC NA LEGENDARY...

... vám rozhodně neprozradíme, ten si musíte zasloužit. Alespoň trochu. Pokud chcete vidět prodlouženou závěrečnou animaci po dohrání hry na obtížnost Legendary, stačí využít malý trik. Po dohrání na libovolnou obtížnost ji změnte v menu na Legendary a nahrát poslední Rally point v kampani. Závěrečnou pasáž na nejvyšší obtížnost už určitě zvládnete spíš, než celou hru.

Žádný zběsilý Rambo styl, ale opatrné postupování vpřed, krytí se za překážkami, inteligentní využívání vybavení a třeba i obcházení protivníků, pokud zrovna máte k dispozici spojenecké vojáky. Ti dokáží překvapit chytrostí, která ovšem (stejně jako u protivníků) není dokonalá. Občas se někde zaseknou, jindy zbytečně přelézají překážky či páchají další pitominy. AI v Halo 3 přesto od minulého dílu postoupila o pořádný kus.

DRAVÁ JÍZDA

Také hratelnost je tentokrát plynulejší. Už první dva díly vsadily na rychlé tempo, ten třetí obrousil ostré hrany. Nutnost vracet se v úrovních stejnou cestou byla razantně zredukována, nekonají se proto nenáviděné, stále stejné koridory z jedničky. Šanci, že zabloudíte, tvůrci minimalizovali, když po několika minutách bezcílného potulování úrovní hodí na obrazovku názornou šipku směřující k cíli. Možná díky tomu Halo 3 pozbylo na délce kampaně, přesto je 8 hodin na obtížnost Easy a zhruba 15 hodin na Heroic na dnešní dobu více než slušná dávka intenzivní zábavy, u které se takřka nenudíte.

Precizní level design často nabízí určitou míru volnosti při jednotlivých přestřelkách a plnění úkolů, proto lze ke každému boji přistupovat z několika možných směrů. Díky častým změnám herního tempa, prostředí, činností i nepřátel se daří spolehlivě bořit případný vtírající se pocit stereotypu. Jednou bloudíte džunglí a kryjete se před nepříjemnými ostřelovači, pak se v úzkých chodbách potýkáte se skupinkou těžce ozbrojených a opancéřovaných Brutů, abyste následně zasedli za volant či kulomet Warhoga a pořádně se projeli po širých pláních. Navštívíte cizí světy, tajemné stavby, zasněžené hory i třeba infikované lodě (přeci jste si nemysleli, že Flood už v Halo nebude?), svedete adrenalinové bitky s gigantickými šestinohými Skaraby, proletíte se ve vzduchu... je toho hodně.

POŘÁDNÁ NÁLOŽ

Zatím jsem mluvil jen o kampani, ale ta pochopitelně není jedinou částí Halo 3. Naopak je toho daleko, daleko víc. Nemám na mysli jen kompetitivní multiplayer, kterému budeme věnovat masivní prostor v příštím čísle, protože jednoduše zatím není možnost si jej na Live zahrát, ale i celou řádku dalšího obsahu.

Rozhodně stojí za to si vyzkoušet kampaň v kooperaci, které se mohou zúčastnit až čtyři hráči (jeden v roli Master Chiefa, druhý Arbitera a poslední dva jako bojovníci Elites). Nejde jen o zábavu, když jeden hráč sedí za volantem a druhý za kulometem, ale kooperace nabízí díky systému lebek (více v boxíku) i další zábavu na dlouhé hodiny.

Další kapitolou je možnost pořizovat záznamy ze hry, típat obrázky a s těmi následně pracovat či se chlubit kamarádům. Machinima Red vs. Blue si získala obrovskou popularitu a je pochopitelné, že tvůrci tento aspekt zohledňují i v Halo 3. Do hloubky tohoto ale již pronikat nebudu, vždyť podrobnosti o záznamech a dalším jsme přinesli už v dřívějších preview.

AŽ OČI PŘECHÁZEJÍ

Řekněme si upřímně, po technické stránce grafika Halo 3 neuchvátí. Rozhodně ne po lahůdkách typu Gears of War či Bioshock. Jako byste koukali na Halo 2 v HD, nicméně zde série naráží na svůj typický styl, kdy tvůrci vyladili engine spíše pro velký počet objektů na scéně. Díky tomu si můžete užít monumentálnější bitvy víc než kdykoliv předtím. Preciznost je patrná zejména ve výtvarném pojetí. Práce s barvami a světelnými efekty vás místy doslova posadí na zadek. Menší výhrady bych měl k občasnému, až příliš evidentnímu využívání 2D artworků na pozadí s 3D modely. Ke zbytku zpracování nemáme výhrad. Precizní dabing doplňuje monumentální soundtrack, který sice ve velké míře používá motivy z předchozích her, ale doplňuje je i novými, neméně kvalitními.

Pokud jste čekali od Halo 3 revoluci, odejdete s nepořízenou. Bungie se rozhodli jít osvědčenou cestou, nabídli novou chytlavou kampaň, zintenzivnili herní zážitek a přisypali obrovskou hromadu věcí, které ještě rozšiřují už tak řádně bohatou herní dobu. Jednoduše, fanoušci nemohou odejít nespokojeni. A ostatní? Nastudujte si příběh předchozích dílů a pomozte Master Chiefovi dokončit jeho boj.

XBOX 360 VERDIKT

- ✓ Perfektní adrenalinové boje
- ✓ Skvělá „filmová" atmosféra
- ✓ Výborný výtvarný styl
- ✓ Vydrží na dlouho
- ✗ Nic zásadně nového
- ✗ Grafika lehce zklamala

HODNOCENÍ

ŽÁDNÉ ZBYTEČNÉ EXPERIMENTY, ALE HRA NA JISTOTU. NOVÉ HALO NABÍZÍ TAKŘKA TO SAMÉ, CO JEHO PŘEDCHŮDCE. NEMYSLÍM SI, ŽE BY TO BYLA CHYBA.

9.0

SEDM VĚCÍ, KTERÉ JSTE O HALO NEVĚDĚLI

BUNGIE JSME POLOŽILI NĚKOLIK ZÁSADNÍCH OTÁZEK, KTERÉ ODKRYLY TAJEMSTVÍ, OSVĚTLILY DOMNĚNKY A UMLČELY SPEKULACE.

Při multiplayerové bitvě se zabaví až 16 hráčů – zvýšení na 32 by podle Bungie byla chyba

Původně jsme si mapu The Silent Cartographer neměli nikdy zahrát

Jeden z mnoha hlasů ve Frankieho hlavě

V BUNGIE NEVĚDĚLI, CO SI POČÍT S XBOX 360 OVLADAČEM.

„Xbox ovladač je bezpochyby ten nejlepší pro first-person střílečky," vysvětluje hlavní „sandbox" designér Jaime Griesemer, jenž má na starosti veškeré vyladění interakce mezi hráčem a herním světem. S novým gamepadem přišly změny a nové výzvy. „To je vždycky velmi riskantní – již nemáme bílá a černá tlačítka; místo toho tu jsou bumpery. Měli jsme pouze přemapovat ovládání, nebo využít možností ukrývajících se v novém ovladači? Teď to vypadá, že jsme udělali dobře, když jsme si vybrali trnitější cestu. Už po prvním ozkoušení se každý bude cítit jako doma. Ovládání je namapováno mnohem lépe než kdy jindy a myslím si, že uvidíme mnoho first-person střílecek, které si ho také osvojí – především ty s dual-wieldingem zbraní."

VŠICHNI CHTĚLI SOUBOJE 32 HRÁČŮ, ALE VE SKUTEČNOSTI JE NECHTĚL NIKDO.

Každý má rád masivní týmové bitky. Ale ne, když jsou příliš... masivní. Když v Bungie zvažovali zpřístupnění multiplayerového hraní pro více než šestnáct hráčů zároveň, objevily se problémy s hostováním, které vypadaly neřešitelně. Ale ne všechny potíže byly technického původu. „Jakmile máte v týmu více jak osm lidí, snadno se dostanete do situace, kdy čelíte hromadným tlačenicím," vysvětluje Tyson Green, hlavní multiplayer designér Halo 3.

„Nemůžete tolik ovlivnit vývoj věcí. Víceméně náhodně vyhráváte a prohráváte. Přitom cítíte, že váš podíl na výsledku je zanedbatelný. Na druhou stranu pohled na větší počet hráčů, řekněme třicet, spolupracujících při online soubojích je vzrušující. Při navrhování map dbáme na výbornou plynulost a bezproblémový chod. Kdybychom tvořili mapy pro dvaatřicet hráčů, museli bychom slevit – vše by bylo mnohem prázdnější a méně detailní. Jednoduše hraní s tolika lidmi může být z jistého pohledu lákavé, ale vše má svá pro a proti."

SPISOVATELÉ SE NEPLÍŽÍ DO MYSLÍ SVÝCH POSTAV. JE TO PŘESNĚ NAOPAK.

„Když jsem psal dialog pro postavu Arbitera, slyšel jsem v hlavě hlas," přiznává Frank O'Connor. „Nešlo vždy o hlasy různých postav, byl to především Arbiterův tón – mluvil velmi nabubřele a panovačně, kdykoli jsem pracoval. S Master Chiefem je to o něco snazší, neboť on pouze následuje předepsanou formuli. Není příliš užvaněný, neplýtvá slovy. Nikdo nepochybuje o tom, že je to muž činu. Skutečný objem jeho dialogů v sérii Halo je vskutku zanedbatelný, takže jsem se s nimi až tak často nezaobíral."

„S Arbiterem se jednalo o mnohem spletitější proces. Nejprve selhal jako pokořitel lidského druhu, nedlouho nato i ve svém úkolu Arbitera, což byla v podstatě sebevražedná mise. Nyní vede několik jednotlivců své rasy vstříc občanské válce. Je to velmi komplikovaná postava – zkuste o tom přemýšlet i během jednoduchých dialogů, třeba těch při boji."

„Důvodem, proč jsme nejprve představili multiplayerovou část hry, je, že byla první připravená," říká Griesemer a dále poznamenává, že „přibližně 75 % našich zdrojů šlo na tvorbu singleplayerové části."

JAKÁKOLI HRA MŮŽE MÍT PARTY SYSTÉM HALO. JEN HO VÝVOJÁŘI MUSEJÍ CHTÍT.

Proč v sobě neměl Gears of War nebo The Darkness začleněn jednoduchý a pohodlný multiplayerový party systém Halo? Nejspíše proto, že si ho tvůrci nevybrali. „Kdyby se nějaké jiné vývojářské studio podívalo na náš party systém a celkové uživatelské prostředí (UI), nejspíše by na něm neshledalo nic zvláštního," připouští Green. „ Pokud by k nám přišli a řekli: „Chtěli bychom vaše kódy k vytvoření stejného party systému," pravděpodobně bychom byli v situaci, kdy bychom se zeptali: „A jste first-party studio Microsoftu? Můžeme vám je poskytnout?"

Designér multiplayeru Lars Baken poznamenává, že vše je hlavně o naplánování, integraci a testování. „Celý systém je vtkán do vláken hry. Z části jde o UI, z části o systém matchmaking – v podstatě je to jeden velký celek. Ostatní vývojáři by se na něj mohli podívat a nechat se jím inspirovat. Ale nevím, jak probíhá jejich vývoj. Mohli se rozhodnout, že jde o příliš veliké sousto, nebo s tím nepočítali od úplného počátku. Party systém není něco, co můžete do hry jen tak vhodit na poslední chvíli. Celá hra musí být koncipovaná s vědomím, že tu něco takového bude – jedině tak to může fungovat bezchybně."

MALÉ MAPY JSOU VELKÉ A VELKÉ MAPY JSOU PRO MÉNĚ LIDÍ, NEŽ BYSTE ČEKALI.

Mluvíme-li o multiplayerové části, navrhli jsme mapu, postavili jsme ji a spustili v našem enginu... a pak jsme se zamysleli, šli zpátky k návrhářům a zeptali se: „Nemohli byste ji zmenšit o nějakých dvacet procent?" říká Green. „Tak je to vždycky. Všechny mapy jsou na papíře o něco větší, než bychom chtěli vidět ve hře." I ty velké jsou ve skutečnosti přizpůsobeny pro deset až čtrnáct hráčů. „Prvoplánově jsme nenavrhovali mapy pro šestnáct hráčů. Jednoduše proto, že není problém je umístit na nějakou hotovou, designovanou pro dvanáct."

NEJLEPŠÍ MISE HALO VZNIKLA ŠŤASTNOU NÁHODOU.

„The Silent Cartographer byla pouze testovací úrovní, kterou jsme neustále ladili a ladili, až z toho nakonec vznikla regulérní mise," odkrývá Griesemer. „Především to byl level pro odzkoušení naší portálové technologie, dohledu a zkoumání, čeho všeho jsme schopni dosáhnout s naším enginem, jak velké můžeme udělat věci a kolik detailů můžeme vložit do prostředí. Chtěli jsme vytvořit venkovní úroveň, která by měla i nějaké interiéry a navíc upoutala dohledem. Ostrov se ukázal být ideální, protože okolo něj je jen voda. V podstatě jsem udělal misi a musel jsem se vypořádat se všemi věcmi, které měly být naplánovány již od počátku. Jenže tady jsem je mohl realizovat jen pomocí kreativnějších nápadů."

STÁLE TU BUDOU VĚCI, KTERÉ V HALO 3 NEMŮŽETE DĚLAT.

Je na čase zbořit několik fám. Do oblak se nevznesete v kokpitu výsadkové lodi Pelican. V kampani nemůžete přepínat role Master Chiefa a Arbitera, kdykoli se vám zachce. V multiplayeru nemůžete hrát za Bruty. A bohužel se nedočkáte ani dual-wieldingu plazmových mečů. „Ale do ovládání mečů jsme přidali několik nových herních mechanismů, které by měly učinit duely se sečnými zbraněmi mnohem zajímavějšími," říká tajuplně O'Connor.

CO VÁM HRA NEŘEKNE...

Pokud jste četli brožury Halo a román, jistě víte, že v tomto světě jde o mnohem víc, než vám odkryjí hry. Zde vám nabízíme několik nejpodstatnějších faktů.

Existují i další Sparťané. Jmenují se Fred, Kelly a Linda. Jsou uvězněni na planetě Onyx uvnitř atomového krytu, jenž byl navržen tak, aby ochránil své obyvatele před aktivací Halo. Stále jsou naživu.

Cortana není jedinou učící se umělou inteligencí. Ona i ostatní byly vytvořeny doktorkou Catherinou Halseyovou pracující pro UNSC, která je v současnosti uvězněna s ostatními Sparťany na Onyxu. Doktorka vytvořila Cortanu podle svého vlastního vzoru.

UNSC započalo program Spartan III s cílem vytvořit armádu vojáků oplývajících nadlidskou silou, kteří by změnili dosavadní průběh války s Covenanty. V jeho čele stál Kurt, Spartan II, který trénoval všechny rekruty. Sparťané III vlastní rozličné sety brnění, ale fyzicky ani technologicky nejsou schopni konkurovat Master Chiefovi nebo Sparťanovi II.

John, též známý jako Master Chief, má velmi světlou barvu pokožky. Je to důsledek přílišného času stráveného v brnění Mjolnir. Druhou možností by mohlo být nadměrné hraní na Xboxu.

Co se týče uložených záznamů, jsou koncipovány tak, abyste je mohli sdílet v reálném čase. „Můžete se na jeden dívat a zároveň si ho mohou vychutnávat i vaši kamarádi," říká O'Connor.

Halo 3 tvůrčí soutěž

Nakresli Master Chiefa a vyhraj Xbox 360 Halo 3 edici

Master Chief , hlavní postava kultovní série Halo a hrdina, který chránil lidstvo před útoky mimozemské rasy Covenant. Jeho boj byl prostřednictvím třetího dílu sice dobojován, ale pro vás teprve začíná! Tedy pokud chcete vyhrát konzoli Xbox 360 provedenou v líbivém Halo motivu, Legendary edici hry Halo 3 nebo některou z dalších super cen. Stačí jen zapojit svoji kreativitu a vytvořit obrázek na téma **„Master Chief – největší hrdina všech dob.“** Formát i výtvarný styl je zcela ve vaši režii, přidáváme i pár malých podnětů k inspiraci.

Ceny pro vítěze:

1. místo – Halo 3 Xbox + Halo 3 Legendary edition + Halo 3 tričko
2. místo – Halo 3 gamepad + Halo 3 Legendary edition + Halo 3 tričko
3. místo – Halo 3 gamepad + Halo 3 tričko

Obrázky vytvořené na počítači posílejte ve formátu JPG, minimální rozlišení 640x480, na emailovou adresu oxm@cpress.cz, do předmětu uveďte heslo Master Chief. Díla kreslená ručně (minimální velikost obrázků je formát A4) zasílejte na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži). Na obálku nezapomeňte uvést heslo Master Chief. Svoje příspěvky posílejte do 30. listopadu. Poté je zveřejníme a výherce zvolí čtenáři hlasováním.

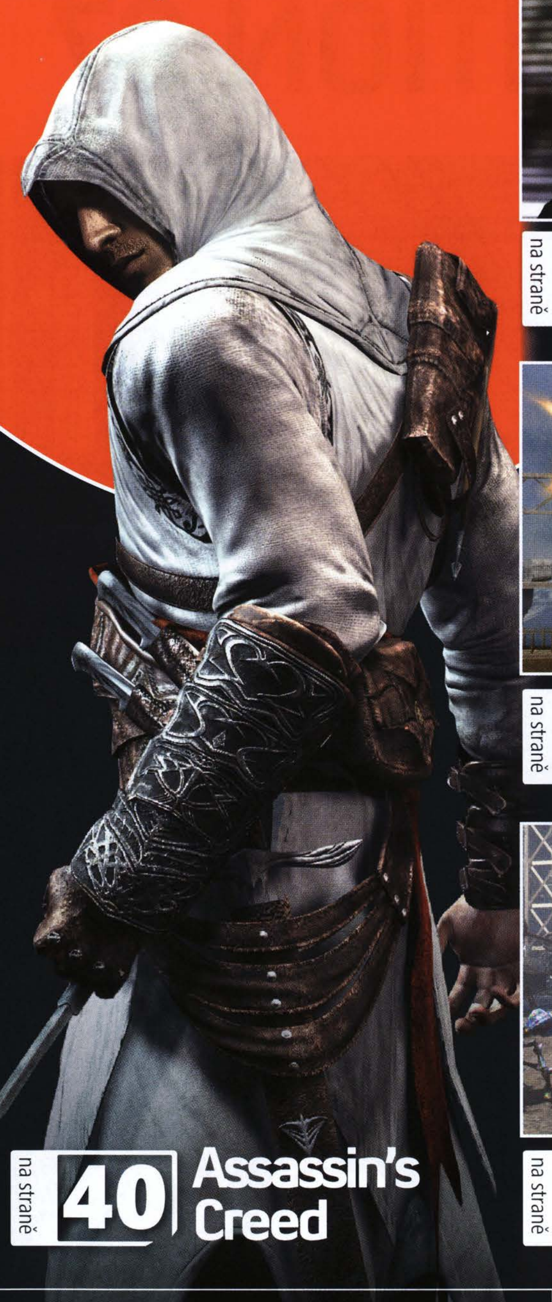
Hlavní partneři: Microsoft

Mediální partneři:

XBOX 360 DOUPĚ.CZ XLIVE.cz X360.HODNOCENIHER.CZ SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT http://www.sector.sk XBOX ZONE

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže, i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her



na straně **20** Mafia 2

na straně **44** Army of Two

na straně **48** Lost Odyssey: rozhovor se Sakaguchim

na straně **40** Assassin's Creed

NOVINKY

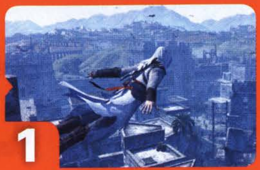
18 Reportáž z Games Convention 07
20 **Mafia 2**
22 Byznys
24 Virtua Fighter 5 rozhovor
26 **Rage**
28 Top Spin 3
30 Horké novinky pro Xbox 360
31 Střípky o očekávaných hrách
32 **Wet**
34 Viking: Battle for Asgard

PRVNÍ DOJMY

40 **Assassin's Creed**
44 Army of Two
48 Lost Odyssey: rozhovor se Sakaguchim
50 **Devil May Cry 4**
52 **Borderlands**

XBOX 360 NEJOČEKÁVANĚJŠÍ HRY

1 ASSASSIN'S CREED
DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 2007
Fronty běžně rádi nemáme, na prodírání davem s Altairem se ale těšíme!
MINULÉ POŘADÍ: NOVINKA



2 MASS EFFECT
DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007
Nejlépe vypadající hra na Xboxu 360.
MINULÉ POŘADÍ: 4.

3 GTA IV
DATUM VYDÁNÍ: DUBEN 2008
Vyměníme Brno za Liberty City!
MINULÉ POŘADÍ: 8.

4 FALLOUT 3
DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2008
Jak moc bizarní je, těšit se na atomovou válku?
MINULÉ POŘADÍ: 9.

5 LOST ODYSSEY
DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007
Final Fantasy speciálně pro Xbox 360!
MINULÉ POŘADÍ: 6.

6 FABLE 2
DATUM VYDÁNÍ: 2008
Molyneux konečně realizuje všechny své sny.
MINULÉ POŘADÍ: 2.

7 CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE
DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007
Medal of Honor nenadchnul, co Call of Duty?
MINULÉ POŘADÍ: 10.

8 RESIDENT EVIL 5
DATUM VYDÁNÍ: 2008
Africký horor s nádhernou mimikou postav.
MINULÉ POŘADÍ: 3.

9 MAFIA 2
DATUM VYDÁNÍ: 2008
Konečně jsme se dočkali návratu české legendy!
MINULÉ POŘADÍ: NOVINKA

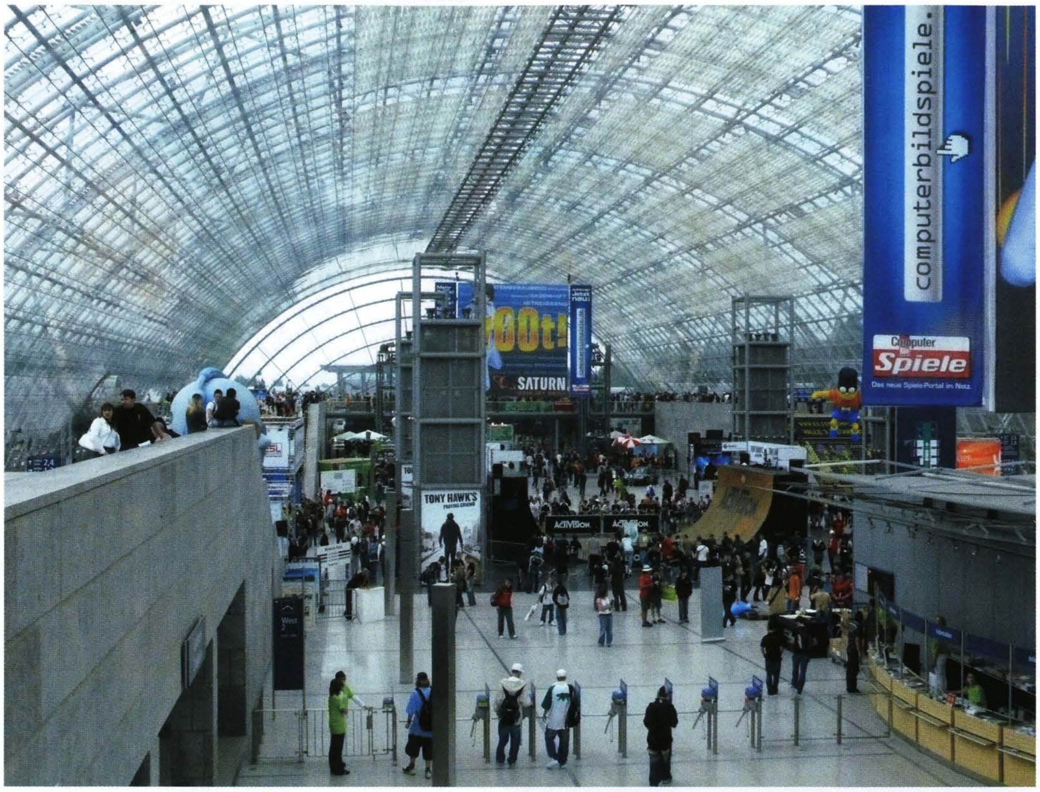
10 FIFA 08
DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2008
Slavia v Lize mistrů, fotbal od EA opět nejlepší?
MINULÉ POŘADÍ: NOVINKA

REPORTÁŽ

REPORTÁŽ Z GAMES CONVENTION 07

Pokud jste skalní herní fanda, stává se německá Games Convetion opravdovým letním svátkem. Možnost vyzkoušet si na vlastní ruce nejnovější herní pecky, užít si megalomanskou show, pokochat své oko vnadami některé z hostesek neustále korzujících po výstavišti a jako sladkou třešinku na vrcholu dortíku zajít na špičkový koncert herní hudby se zkrátka neodmítá. Navíc s docela rozumnými náklady, protože Lipsko je takřka „za humny".

Herní žurnalisté až tak nadšení být nemohou, díky malému odstupu po konkurenční E3 byla letošní GC předurčena k recyklaci většiny ukázek a prezentací právě z losangelské akce. Přesto si mohli evropští novináři na vlastní kůži osahat žhavé tituly z obou stran oceánu. I když chyběla velká ohlášení (s výjimkou Mafie 2) a šokující novinky, stále toho byla spousta k vidění.



AŽ OČI PŘECHÁZEJÍ

Oproti konkurenční osekané a lehce komorní E3 si lipská výstava dále drží status masivní show, ze které až oči přecházejí a uši místy vypovídají poslušnost. Hlavní haly pro sebe uzurpovala všechny hlavní „esa" herní scény, jako je Microsoft, Sony, Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft atd. Nechyběla žádná z velkých společností a jejich monumentální halasné expozice doplňovaly menší, místy až zapadlé stánky různých dalších firmiček, které prezentovaly vše možné od různých budgetových her přes periferie a hardware po různé obskurnosti typu body painting ve stylu vaší oblíbené herní postavy. Kapitolou samou o sobě byly různé formy odlehčené zábavy jako jízda na mechanickém býku, házení míčků na plechovky či lidský bowling. To vás jednoduše zavřeli do velké koule a poslali vstříc nafouknutým kuželkám.

Každá z velkých firem vsadila na trochu odlišnou formu prezentace. Nintendo nabídlo menší decentní kout pohody s několika stojany s konzolemi a školními lavicemi, ze kterých jste mohli potrápit svoje mozečky s hrami série Brain Training. Electronic Arts podobně vsadil na málo obtížné hry typu Sims zaměřené na masy a pohledné hostesky v jednoduchých bílých úborech, zatímco Sony připravila velký klastr několika zcela odlišných sekcí, vždy jednotlivě stylizovaných pro daný produkt. Stojany s hrou Uncharted tak jste našli v husté (umělé) džungli, Singstar v obývacím pokoji atd.

GAMES CONVENTION

GAMES CONVENTION 07 V ČÍSLECH

Celkový počet návštěvníků: **185 000**
Z toho mužů: **80 %**
Občanů jiné národnosti než německé: **43 %**
Příležitostných hráčů: **5 %**
Lidí nad 20 let: **52 %**
Počet vystavovatelů: **503**

XBOXOVÝ OSTROV HERNÍ POHODY

Trochu zeleně nabídl i stánek Microsoftu, upraven do lákavé podoby pláže. Pár palem, písek na zemi, opalovací lehátka a hlavně pohodlné pytle, které přímo žadonily, aby se do nich chůzí znavený hráč rozvalil a oddechl si u některé z her. Na všudypřítomných Xboxech jste si mohli vyzkoušet celou paletu připravovaných her jako The Simpsons Game, nové ročníky fotbalových her FIFA

NEJLEPŠÍ HRY VÝSTAVY OČIMA REDAKCE

Po každé výstavě je už určitým zvykem zhodnotit, co nás nejvíce zaujalo. Takových žebříčků najdete všude milion a jeden, takže jsme se rozhodli udělat jen rychlý nástřel našich Top 5. Trochu překvapivě u nás vyhrál připravovaný třetí díl virtuálního tenisu Top Spin 3. Možná za to může černá magie, zatmění měsíce, pád hodnoty mongolské měny a možná jen fakt, že tvůrci nás svojí vizí maximálně realisticky zpracovaného tenisu nadchli.

Kamil:	Karel:
Top Spin 3	Top Spin 3
The Simpsons Game	Condemned 2
Bourne Conspiracy	Bourne Conspiracy
Battlefield Bad Company	Devil May Cry 4
Borderlands	FIFA 08

a Pro Evolution Soccer, Project Gotham Racing 4, Guitar Hero 3 a nechyběly ani různé arkádovky, např. Catan.

Ve vitrínách jste si mohli prohlédnout nové příslušenství pro X360 – Messenger Kit, nové barevné variace ovladačů, na okolních obrazovkách byly neustále promítány ukázky z nejočekávanějších her, které nebyly přítomny v podobě hratelné verze. Součástí stánku Microsoftu se stala i prezentace nového příslušenství řady Sidewinder, což nás jako milovníky Xboxu nemusí zajímat :), ale bylo možné si je vyzkoušet ve hrách Hellgate London, War Worlds či Crysis. Právě posledně jmenovaná budí v poslední době zdravou dávku zvědavosti, protože se kuloáry šíří zmínky o velkém listopadovém (xboxovém) ohlášení souvisejícím právě s Crysis.

OPUŠTĚNÁ NOSTALGIE

Zatímco hlavní haly byly vyhrazeny novinkám a jejich prostory křižovaly stovky návštěvníků, odlehlý pavilon 5 skrýval jednu perlu – výstavu herních počítačů a konzolí pokrývající léta 1972 až 2007. Návštěvníci si měli dokonce možnost zahrát na starých systémech jako Atari Jaguar připojených stylově na malé televizory s vypouklými obrazovkami. Bohužel odstrčení expozice do zadního koutu nejzazší haly výstavku naprosto zabilo, našlo ji pouze mizivé procento hráčů. Ovšem my jsme si se slzami v očích zavzpomínali na sladké doby dávno minulé.

LISOVANÍ NOVINÁŘI

Obvykle platí, že rozdělení prezentací firem na část přístupnou veřejnosti a oddělené prostory pro novináře přispívá k lepší organizaci a hladkému průběhu předváděček, kdy se tisk nemusí přetlačovat s davy fanoušků. Pokud se však zdá, že jsou žurnalisté oproti běžným návštěvníkům kromě zhlédnutí neveřejných ukázek z her jakkoliv zvýhodněni, opak je pravdou. Na GC se díky neomezenému počtu akreditací sešel hojný počet novinářů, a tak v business centru rozšířeném o kompletní halu 1 docházelo ke stejné tlačenici jako ve zbytku výstavních prostorů.

Dostat se přes bezpečnostní opatření Electronic Arts bylo sam-fisherovskou výzvou i s VIP průkazem, zatímco u miniaturního stánku Bethesdy byla situace ještě zoufalejší – na prezentaci RPG Fallout 3 se víc než deset lidí prostě nevešlo. Každopádně díky naší vrozené protřelosti jsme se vecpali i na místa většině ostatních novinářů zapovězená, což ostatně můžete zhodnotit v naší novinkové sekci. Celkově jsme i přes mírnou rozmrzelost z nedostatku čerstvých ohlášení s letošním ročníkem Games Convention spokojeni, možnost vyšťourat další novinky z vývojářů se cení.

Karel Kališ

KONCERT HERNÍ HUDBY

Tradiční součástí herního svátku v Lipsku je koncert herní hudby v podání pražského FILMharmonického orchestru. Pro každého zapáleného hráče je taková akce malými Vánocemi, nemohli jsme tedy na ní chybět ani my. A že bylo o co stát: v programu se objevily skladby známé pamětníkům C64 či zbrusu nové kusy z her jako Stranglehold.

Právě dva výše jmenované kusy otevřely celý program, aby po laškovných Super Mario Bros. přišel na řadu tajemný The Abbey a působivé téma z Ragnarok Online 2 zpívané podmanivě nejistým hlasem malého Josefa Krůška. Kvalita programu zakolísala jen následnými Rayman Raving Rabbids a nepříliš zdařile zvolenou skladbou ze Starcraftu. První půli koncertu uzavřel Turrican 2 a World Club Championship Football, na který jsme si museli chvíli počkat, než výtah vynesl z podzemí na pódium ohromné koncertní křídlo (což publikum odměnilo upřímným potleskem).

Druhá půle koncertu však byla ještě mnohem lepší, od komorního začátku smyčcového kvarteta a klavíru přes výběr skladeb z The Sims 2 až po Distant Worlds z Final Fantasy XI, zpívané japonskou operní pěvkyní Izumi Masuda, suitu z Maniac Manison: Day of the Tentacle a velké finále patřící Metal Gear Solid 3: Snake Eater a neuvěřitelně hrajícímu bubeníkovi. Dlouhý aplaus ve stoje byl na místě a završil večer plný vynikající hudby.

David Sláma

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

ve zkratce
Pokračování legendární české hry potěšilo nejen vlastence, ale i všechny fanoušky akcí. Co nabídne? Realistický a uvěřitelný příběh zasazený do stylového prostředí. Jen víc podobných her!

VÝROBCE: ILLUSION SOFTWORKS **VYDAVATEL:** TAKE 2 **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKA

MAFIA 2

Porušili jsme sice nejvyšší mafiánský zákon, omertu, ale to je teď vedlejší. Museli jsme se vám svěřit s detaily o pokračování nejpopulárnější české hry. Mafia 2 byla KONEČNĚ oficiálně ohlášena!

Autoři byli mimořádně skoupí na informace. Kromě ohlášení hry vlastně neprozradili vůbec nic. Redakce OXM však zapátrala v archivu, posbírala drby ze zákulisí a přidala několik vlastních předpovědí. Jak bude vypadat Mafia 2?

Honza Morkes

Věděli jste, že prvního dílu hry se prodalo na Xboxu, PC a PS2 dohromady přes dva milióny kusů?

5 ZÁSAD RODINY MAFIA

AUTA & KOLTY
Mafia 2 bude věrná svému předchůdci a nabídne podobný žánrový mix divokých přestřelek a honiček za volanty dobových vozidel. Dočkáme se oblíbeného Thompsona, ale i modernějších revolverů.

NOVÁ DOBA
Změnila se totiž doba! Děj bude zasazen do 40. a 50. let minulého století, tedy do období po druhé světové válce, která změnila nejen politickou mapu světa, ale také styl života běžných lidí.

FILMOVÁ ATMOSFÉRA
Stejně jako první díl se bude Mafia 2 opírat o propracovaný příběh, jenž se bude snažit dokázat, že i hra může vypadat jako film. Thriller, ne žádná fraška nebo parodie ve stylu GTA.

NEXT-GEN GRAFIKA
Samozřejmě. Kdo dnes vydává hru, musí povinně věnovat jeden odstavec chvále technického zpracování. Tak tedy, next-gen grafika, výkon umožňující vytvořit „zcela nový herní zážitek" a pocit jako z reálného filmu. Aspoň to tvrdí tisková zpráva. První screenshoty vypadají každopádně slibně.

REALISMUS
Tvůrci (zejména hlavní designér Dan Vávra) jsou známi svým mnohdy až puntičkářským přístupem k realitě a uvěřitelnosti dění. Ostatně, byl to právě Dan Vávra, který v mnoha komentářích cupoval mnohé hry na kousky právě kvůli nelogičnosti. Mafia 2 proto musí být vychytaná do nejmenších detailů.

MĚSTO, KTERÉ ŽIJE!

Příběh se bude opět odehrávat primárně v ulicích amerického města, které oproti dřívějšku značně ožilo. Spousta obyvatel korzuje ulicemi, překrásné vozy zaplnily silnici a ani budovy nevypadají příliš krabicovitě. Nejvíc nás nicméně uchvátila textura nerovné vozovky.

NOVÉ DRUHY VOZIDEL

Kromě nezbytné modernizace vozového parku přinesl jeden z obrázků další odhalení. Dočkáme se nejen autobusů, ale i tiráků s přívěsy! Zatímco o novém prostředku hromadné dopravy (minule byla „jen" nadzemka a tramvaj) není pochyb, design trucku v pozadí obrázku je podezřele moderní v porovnání s oranžovým nákladním vozem za hlavou hrdiny. Na díry v časoprostoru nevěříme!

DOBRO VS. ZLO

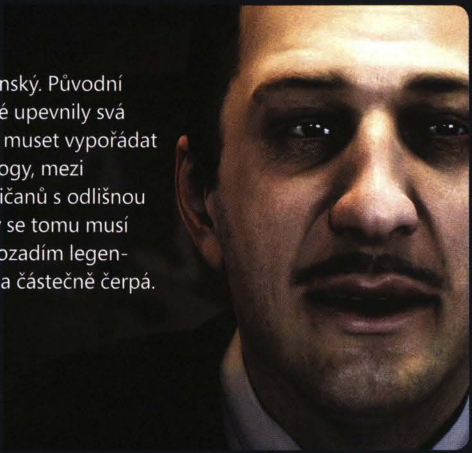
Čeká nás to znovu. Opět se ocitneme ve víru gangsterských válek, únosů, vražd, ale i všedních šarvátek se strážci zákona. Nad tímto obrázkem jistě pamětníci smočí slzu – policejní auto je stejné jako v prvním díle. Neradujte se ale zbytečně, i policisté evolvují a na dalším ze screenshotů je již moderní vůz v plné síle pro stíhání všech narušitelů pořádku.

EMPIRE CITY?

Majitele orlího zraku jistě upoutal nápis na zadní části autobusu – Empire City Transport. Takže víme, kde se hra bude odehrávat? Po Lost Heaven z minulého dílu by šlo o značný ústupek od poetismu a fantazie. Ale vykládejte to hráčům, kteří se už potřetí těší na návrat do Liberty City. Tak či tak lze opět očekávat fiktivní město a fiktivní značky obchodů i vozů.

PŘÍBĚH À LA KMOTR

Válka změnila svět, a to i ten mafiánský. Původní rodiny italských přistěhovalců, které upevnily svá impéria za éry prohibice, se budou muset vypořádat s novými výzvami. Rozmáhají se drogy, mezi mafiány je stále více rodilých Američanů s odlišnou životní zkušeností. A úspěšné klany se tomu musí přizpůsobit. Právě tato situace je pozadím legendárního románu Kmotr, z nějž Mafia částečně čerpá. Překoná svůj vzor?



ANO 60% NE 40%

LINEÁRNÍ PUTOVÁNÍ HROU

Báli jste se přerodu v otevřenou akci à la GTA? Nemusíte mít obavy, Mafia 2 zcela jistě zůstane svá. Lze očekávat širší možnosti vyžití mezi jednotlivými misemi (nadějně vypadají zejména hrací automaty v baru na obrázku), ale silný příběh a charakteristické postavy zůstanou základními kameny herní atmosféry.

ANO 99% NE 1%

HLAVNÍ HRDINA A TOMMY ANGELO?

Pokrok v grafickém zpracování ztěžuje možnost porovnat Tommyho Angela a předpokládaného hlavního hrdinu druhého dílu. Typově jsou si podobní, ale jestliže se hra odehrává těsně po válce, musel by mít potenciální syn v rodném listě zhruba rok 1928 (aby mu bylo v roce 1946 alespoň 18 let), což se ale podle prvního dílu nestalo. Navíc tu máme pravděpodobně jiné město, jiné mafiány. Ne, tipujeme zcela novou zápletku s minimálními zmínkami o událostech z dřívějška.

ANO 20% NE 80%

ZASLECHLI JSME V KULOÁRECH

Slídíme pro vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

PŘIJDE FALCON UŽ PŘÍŠTÍ MĚSÍC?

Jak se zdá, Microsoft konečně vyřešil veškeré problémy s 65nm technologií a první čipy s označením Falcon pro Xbox 360 poputují již brzy do sériové výroby. Výsledek? Jím osazené konzole by se mohly objevit již v říjnu, pravděpodobně však pouze v USA. I přes četné prosby ale na 65nm technologii přejde jen procesor, nikoliv problémový grafický čip.

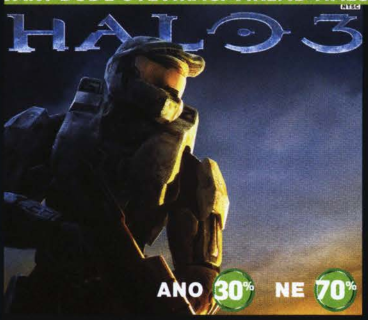
CRYSIS PRO XBOX 360?

Přestože oficiální potvrzení chybí, Ubisoft pravděpodobně pozastavil vývoj střílečky Haze pro Xbox 360 a PC, která letos vyjde pouze pro PS3. Zajímavější je na celé situaci fakt, že podle některých vyjádření nevyjde verze pro Xbox 360 mimo jiné kvůli překvapení, které Microsoft v žánru stříleček chystá již na listopad. Klíčové slovo? Crysis!

USPĚJE-LI BIOSHOCK, BUDE DEUS EX 3

Bioshock není jen nejlepší akcí letošního roku, ale také objektem zájmu celé branže. Hru přitom napjatě nesledují jen v Take Two, ale také v kancelářích ostatních vydavatelů. Podle mnohých spekulací Eidos v případě úspěchu Bioshocku odstartuje vývoj Deus Ex 3. Stane se tak? Velmi pravděpodobně. Přijde hra i na Xbox 360? Bezpochyby.

JAKÝ BUDE OTEVÍRACÍ VÍKEND HALO 3?



Microsoft slintá po 150 milionech dolarů, které hodlá podle vlastních slov získat za otevírací víkend prodeje Halo 3. Třetí díl série by se tak stal nejúspěšnějším projektem zábavního průmyslu, čímž by pokořil doposud vedoucí film Spider-Man 3. Podaří se? Očekávání i počty předobjednávek jsou velké, přesto se podle nás bude výsledné číslo pohybovat o zhruba 20 milionů níže.

PŘEKONÁ 10 000 TISÍC BODŮ?

Každý se bavíme jinak: někteří (velmi konkrétně Kamil, Karel a další z redakce) hrají hry pro potěšení, jiní (ano, Honza) jenom honí svoje gamerscore. Proto se poslední spekulace věnuje právě dění v OXM: podaří se Honzovi překonat v gamerscore 10 tisíc bodů do vydání příštího čísla? Snad alespoň zvládne napsat všechny články.

BYZNYS

ZAHÁJENÍ prodeje verze Elite a snížení cen Premium a Core má již první konkrétní odpověď v prodejních výsledcích z Velké Británie. Podle agentury Chart-Track, která bohužel nezveřejňuje přesná čísla, **vzrostly první týden po ohlášení změn prodeje Xboxu 360 o skvělých 260 %.** V dobrých výsledcích konzole pokračovala i během následujících sedmi dnů, kdy počet prodaných kusů poklesl o pouhých 20 %.

ELECTRONIC Arts podle informací New York Times **upřednostňují Xbox 360 verze svých her**. Jak zmiňuje autor článku, v němž se zabírá rozdílností verzí pro X360 a PS3, EA zohledňuje množství potencionálních zákazníků – a z tohoto důvodu mnohdy přeskupuje jednotlivé vývojářské týmy za účelem přednostního dokončení verze pro Xbox 360.

MICROSOFT ústy ředitele marketingu Chrise Di Cesare **odhalil cíl pro debutový víkend očekávaného hitu Halo 3**, který má firmě přinést 155 milionů dolarů. To je dokonce o čtyři miliony více, než vydělal doposud nejúspěšnější kousek zábavního průmyslu, filmový snímek Spider-Man 3. „Minule jsme vydělali 125 milionů," připomíná Chris Di Cesare. „Jsme přesvědčeni, že můžeme dosáhnout lepšího výsledku."

PŘESTOŽE měly podle předpovědí analytiků americké prodeje PS3 v červenci přeskočit konkurenční Xbox 360, **konzole od Microsoftu již osmý měsíc v řadě poráží svého japonského soka.** V červenci se PS3 prodalo „jen" 159 tisíc kusů, zatímco konkurenčního Xboxu 360 rovných 170 tisíc. Zajímavé jsou také údaje zástupců Microsoftu, podle nichž zákazníci a majitelé Xboxu 360 investovali do herní zábavy od listopadu loňského roku 2,7 miliardy dolarů, zatímco u konkurenčních konzolí jde o čísla

Český koutek

MESSENGER KIT ZA 999 KČ!

Psavci, chataři (od internetového chatu, nikoli víkendového chalupaření) a spisovatelé pozor! Vaše utrpení (ať už kvůli nutnosti datlovat své zápisy pomocí xboxového ovladače nebo neforemné USB klávesnice) končí. Na trh se totiž dostal Messenger Kit, který vám umožní svěřovat své myšlenky světu rychle a pohodlně.

Messenger Kit je malá plastová klávesnice, kterou připojíte ke standardnímu ovladači. Po jednoduchém zapojení můžete hned začít psát zprávy svým přátelům. Součástí balení za 999 Kč je i bezdrátový headset. Naše hodnocení? Určitě dobrý nápad, jen plastové provedení vypadá trochu zbytečně lacině.

znatelně nižší – u Wii o částku 1,7, u PS3 jen o 1,3 miliardy dolarů.

OBCHOD s herní reklamou, který se má v příštích letech zdesetinásobit, nabírá na obrátkách. Další pohled na její účinnost přinesly výsledky průzkumu CNET Networks UK. Z jejich závěrů vyplývá, že **téměř 40 % hráčů považuje herní reklamu za výraz realismu ve hrách.** Vůbec nejzajímavější je vztah britských hráčů k reklamě v případě, že by její zahrnutí či zvýraznění snížilo cenu hry. Takový krok by přivítalo celých 86 % dotázaných.

STRANU nespokojených s podporou Unreal Engine 3 rozšířil po Silicon Knights i japonský Mistwalker. Podle vyjádření Heese Kyunga, produktového manažera v Microsoftu, zaznamenal vývojářský tým podobné problémy jako v Silicon Knights. „Problém byl v tom, že Epic nepřestával aktualizovat jednotlivé verze engine, na něž proto bylo těžké navázat. Když zveřejnili verzi 6.1, která obsahovala jistá omezení pro naše grafiky, neměli jsme k ruce potřebné nástroje. Bylo těžké získat je v rozumné době, aby mohly být vytvořeny nejčastěji upravované části našeho vlastního softwaru."

PARAMOUNT Picture a DreamWorks Animation SKG budou své filmy vydávat **exkluzivně na HDDVD nosičích.** Důvodem pro jejich rozhodnutí má být lepší připravenost této technologie oproti konkurenčnímu Blu-ray, stejně jako nižší výrobní náklady. Mezi plánovanými trháky nebude chybět komedie Blades of Glory, Transformers ani Shrek třetí. Jde přitom o tituly, které v kinech dohromady utržily již přes 1,5 miliardy dolarů.

INTERNETOVÝ server VG Chartz, zabývající se monitoringem prodeje herních konzolí, potvrdil, že dne 23. srpna **prodeje Wii překonaly celosvětové prodeje Xboxu 360.** Podle dostupných statistik se může Microsoft pochlubit 10,51 milióny prodanými konzolemi, zatímco Nintendo dosáhlo již celkového čísla 10,57 miliónů. Třetí zůstává i nadále Sony. Ačkoli tyto informace nebyly oficiálně potvrzeny, znamenalo by to, že Wii, které se začalo prodávat v listopadu 2006, dohnalo svého soka za necelý rok.

NOVÉ CENY KONZOLE XBOX 360 V ČR

V minulém čísle jsme informace o snížení ceny věštili, dnes je můžeme oficiálně oznámit. Český Microsoft nám přesto udělal čáru přes rozpočet, když nejenže zavedl snížení ceny jednotlivých verzí prakticky okamžitě, ale zároveň zvýšil konečnou cenu Core verze, která jako jediná neodpovídá našim původním informacím. Níže nabízíme kompletní přehled doporučených maloobchodních cen jednotlivých verzí Xboxu 360.

Core: **7 990 Kč**
Premium: **9 990 Kč**
Elite: **13 990 Kč**
Halo 3 Xbox 360: **11 990 Kč**

Drby a žhavé info ze světa

BIOSHOCK NAPROSTOU BOMBOU!

Že je Bioshock naprostou peckou, jsme vám již říkali v exkluzivní recenzi v minulém čísle. Že se ale podaří dílu Kena Levina překonat všechny dosavadní Xbox 360 tituly a stanout na sedmém místě v hodnocení her všech dob, je milým překvapením. I když server Gamerankings sleduje hodnocení her „jen" v internetovém věku, hovoří průměrné hodnocení hry za vše – 95,7 %.

Bioshock si do dnešního dne 21 maximálních (10/10 nebo 100 %) hodnocení, přičemž zbylých 44 udělilo hře 90–100 %. Jedinou výjimkou potvrzující pravidlo je jen osmičkové hodnocení britského magazínu Edge, který však oceňuje hry dosti svérázným způsobem.

XBOX 360 PREMIUM S HDMI JE NA SVĚTĚ

V USA se už vesele prodávají Premium verze konzole s HDMI portem. Bez velkolepého ohlášení nebo marketingové akce se v zámořských obchodech objevily konzole Xbox 360 Premium s HDMI portem, který dosud měla pouze elitní černá verze přístroje. Microsoft novinku jako obvykle uvedl nejdříve ve Spojených státech, vydání v Evropě zatím nebylo potvrzeno. HDMI port nicméně budou obsahovat speciální Mongoose edition (alias Halo 3 edice), jež vyjdou zároveň s dlouho očekávaným akčním hitem od Bungie za 12 990 Kč.

Kromě toho stále čekáme na další informace o Xboxu založeném na 65nm technologii, který by měl snížit výrobci náklady a zároveň i teplotu uvnitř přístroje.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY (VELKÁ BRITÁNIE, KONEC SRPNA)

1. **Bioshock**
2. **Tiger Woods PGA Tour 08**
3. **Blue Dragon**
4. **Stuntman: Ignition**
5. **MotoGP '07**
6. **Madden NFL 08**
7. **Transformers: The Game**
8. **Forza Motorsport 2**
9. **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
10. **FlatOut Ultimate Carnage**

VYDAVATEL: SEGA **VÝROBCE:** SEGA AM2 **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** 2

DATUM VYDÁNÍ: 30. ŘÍJNA

ROZHOVOR

VIRTUA FIGHTER 5

ve zkratce
Virtua Fighter 5 je bojovka pro starší a pokročilé. Na jednu stranu není příliš přívětivý k nováčkům, na stranu druhou vás každá chvíle, kterou s touhle hrou strávíte, odmění viditelným nárůstem vašich herních schopností.

Dead or Alive 4 konečně dostane pořádnou konkurenci. Nejnovější díl nekorunovaného krále bojovek, Virtua Fighter 5, totiž zanedlouho vyjde na Xboxu 360

Virtua Fighter 5 je považován za jednu z nejlepších bojovek současnosti. Na druhou stranu mu ale byla vytýkána absence online módu... A přesně toho se na Xboxu 360 dočkáme! Po vydání na arkádových automatech a letos na jaře i na PS3 se konečně chystá verze, která nabídne vše, po čem fanoušci brutálních kopů a sofistikovaných komb touží. Vydání hry se blíží, proto jsme neváhali a vyzpovídali členy týmu, který má Xbox 360 verzi na starosti.

Jste fanoušky Virtua Fightera či bojovek? Jaké byly vaše pocity, když jste se dozvěděli, že budete pracovat na převedení VF5 na Xbox 360?
Samozřejmě že jsme fanoušky Virtua Fightera, ale hrajeme i ostatní bojovky. Mnoho našich zaměstnanců hraje jakékoli hry bez ohledu na žánr. Máme rádi všechno – FPS, závody, adventury... Co se týče Xbox 360 verze, všichni jsme věděli, že nás práce na ní čeká, jakmile dokončíme PS3 verzi hry.

Donedávna vedení Segy radikálně odmítalo možnost online hry v jakémkoli titulu série Virtua Fighter. Jak to, že se tento postoj změnil?
Vždy jsme věděli, že naši fanoušci jsou touto možností nadšeni, ale nebyli jsme si jistí, jak bychom takovou výzvu zvládli. Překvapilo nás, že existuje tolik lidí, kteří touží po hraní VF5 online na Xboxu 360, a to i kdyby jim hra měla lagovat. Důkladné studium vývojového prostředí nás nakonec přesvědčilo o tom, že je možné online mód do VF5 implementovat.

Co bylo základem pro Xbox 360 verzi VF5? Byla to verze pro PS3, nebo originální hra pro automaty?
Xbox 360 verze VF5 je založena jak na PS3 verzi, tak i na té arkádové. Zatímco nové módy jsme převzali z PS3 verze, vyváženost postav byla převzata z verze VF5 pro automaty, která byla v době vývoje nejnovější.

Jaké novinky nabídne VF5 pro Xbox 360 oproti PS3 verzi?
VF5 pro Xbox 360 obsahuje tolik novinek, že se dá prakticky považovat za zcela nový titul. Jsme hrdí zejména na to, že můžeme vyhovět fanouškům, kteří nás již léta žádají o možnost vzít si s sebou svá data a upravené bojovníky ke kamarádům a hrát takto se svým profilem. To nám umožnil Xbox 360 a jeho paměťová karta.

Víte, že první Virtua Fighter z roku 1993 byl vůbec první 3D bojovkou, co kdy vznikla?

CO NABÍDNE XBOX 360 VERZE NAVÍC OPROTI PS3 HŘE?

- Nový Online mód
- Nové hodnosti hráčů, dostupné pouze při hraní online
- Podpora voice chatu
- Možnost online si přehrávat zápasy jiných hráčů
- Lepší AI v Quest módu
- Více doplňků pro jednotlivé postavy
- Více možností v tréninkovém Dojo módu
- Možnost přenést si ke kamarádovi svá data na paměťové kartě
- Podpora vibrační funkce Xbox 360 gamepadu
- Podpora analogové páčky
- Plánovaná podpora Xbox Live
- Podpora antialiasingu na Xboxu 360

Navíc jsme drasticky vylepšili umělou inteligenci. Nejen, že je tak hra těžší, ale různé postavy budou používat i různé taktiky či techniky. Hráči si budou moci celou hru mnohem více užít. Navíc tzn. Quest mód nabídne více různých virtuálních bojovníků, čímž se hrací doba řádně prodlouží.

Vypadá to, že se Xbox 360 verze bude od té pro PS3 hodně lišit...Od vydání PS3 verze už uplynula docela dlouhá doba a myslím si, že Xbox 360 verze uspokojí všechny fanoušky. Na dalších vylepšeních plánujeme pracovat až do poslední chvíle.

Bude Quest mód zpřístupněn i online hráčům, nebo budeme online hrát separátně?
Quest mód je omezen pouze na singleplayer. Stačí jen navštívit virtuální obchod a vybrat si protivníka. Ti jsou v X360 verzi lepší a vyváženější než na PS3, takže se chovají více jako lidé a jejich pokoření je náročnější. Co se týče online hry, ta je založena na standardním Versus módu (1 vs. 1).

Dojem z hraní bojovky dokáží lagy spolehlivě pokazit. Jak jste se s nimi vypořádali?
Abych řekl pravdu, zcela odstranit tento problém je prakticky nemožné. Bez ohledu na naši snahu se online hraní nikdy nevyrovná klasickému boji proti živým soupeřům. Současná úroveň technologií to prostě neumožňuje. Snažíme se kvalitu online hraní přiblížit tak blízko offline hraní, jak je to jen možné.

Uspokojit hardcore fanoušky není snadné, ale děláme vše pro to, abychom vytvořili produkt, který si užije co největší množství lidí.

Základním problémem hraní bojovek online je už jejich samotný koncept. Používají totiž 8 ms (jednu šedesátinu sekundy) jako časovou jednotku. Jak to jde dohromady s online hrou?
Nevytvářeli jsme žádnou speciální „online" odnož hry. Naším úmyslem a absolutní prioritou bylo zprovoznit hru, aby se dala pohodlně hrát, a vyvarovat se věcí, které přímo způsobovaly lagy (např. diváci sledující zápas). Zahrnutí podobných módů do hry při zachování kvality může být naším budoucím cílem.

Co (kromě samotného zápasu 1 vs. 1) nabídne online hra?
Mezi dalšími možnostmi bude žebříček hráčů (Leaderboard), prohlížení záznamů zápasů nejlepších hráčů, voice chat, achievementy a Marketplace (další stahovatelný obsah).

Jaký byl vliv vývojářského týmu automatového VF5? Dohlíželi na vaši práci? Nebo jste měli hodně volnosti?
Náš tým není podřízen tvůrcům původní automatové verze. Při tvorbě VF5 pro Xbox 360 jsme s nimi spolupracovali a také jsme jim poskytovali zpětnou vazbu na všechno, co nám prošlo rukama. Mnoho věcí je ale našich vlastních. Podívejte se třeba na Quest mód, který jsme vytvořili čistě pro konzolovou verzi VF5. Stejně tak i online mód.

Pravdou ale je, že jsme si dávali velký pozor, abychom nijak nenarušili celkový herní zážitek.

Ve starém VF4 existovala možnost trénovat vlastní umělou inteligenci pro některou postavu. Tato funkce byla velmi oblíbená a takto vytvořené AI se dokonce zúčastnily různých oficiálních turnajů, kde dokázaly potrápit i nejlepší světové hráče. Je nějaká šance, že bude implementována i do VF5 pro Xbox 360?
Ne, takovouto možnost vám Xbox 360 verze nenabídne. Online zápasy vám ale umožní hrát se živými hráči z celého světa.

Plánujete vypustit demo na Xbox Live?
Uvažujeme o tom. Počkejte si na oficiální oznámení.

Martin Boček

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Ty mi utíkáš bez placení?

VYDAVATEL: ACTIVISION **VÝROBCE:** ID SOFTWARE **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** ANO, 2–32

DATUM VYDÁNÍ: ZIMA 2008

NOVINKA

RAGE

Nové akční běsnění s vehikly v podání mistrů z id Software

VÝVOJÁŘSKÉ MOZKY z id Software mají pověst firmy, která nikdy neudělala špatnou hru. Aby taky ne, když se na jejich kontě skví tituly jako Doom, Quake a mnohé další, které zanechaly nesmazatelnou stopu v srdci nejednoho hráče. O něco podobného se bude pokoušet jejich nové dítko nazvané prostě a jednoduše Rage, jež se v mnoha ohledech vymyká všem dosavadním projektům.

Byť je vyvíjená hra teprve v zárodku a dle prvotních indícií se jí nedočkáme dříve než ve druhé polovině příštího roku, přesto se autoři nebáli podělit se o spoustu podrobností, které by nám měly připravovaný titul lépe přiblížit. Co se týká zasazení, nedočkáme se žádných převratných změn. id Software se nikdy netajili svou náklonností k mnohdy katastrofickým vizím budoucnosti a Rage půjde po této stránce cestičkou pěkně udusanou svými předchůdci. Vše by se mělo odehrávat v postapokalyptickém světě, kde se po mnohaletých tahanicích dostane k moci despotická vláda. Ta samozřejmě mnoha přeživším není po chuti, a tak je zatýkání a pronásledování odpůrců režimu na denním pořádku. Na druhé straně stojí hnutí odporu, jehož příslušníkem je i hlavní hrdina. Kromě toho existuje ještě třetí strana, kterou tvoří zpočátku apatičtí osadníci žijící v nedalekých pustinách.

> "Každý stroj, který ve hře objevíte, budete moci nějakým způsobem vylepšit."

Zatímco předchozí hry id Software byly zaměřeny převážně na emotivní zážitky z interiérů, v případě Rage je to právě naopak – drtivou většinu herního času strávíte někde v pustinách při lítých bojích s protivníky. Ovšem nebudete tu jen zmateně pobíhat sem a tam, vy totiž budete jezdit! Podle slov Johna Carmacka budou vehikly a jejich řízení hrát podstatnou roli a jen tak se bez nich neobejdete. Navíc téměř každý stroj, který ve hře objevíte, můžete vylepšit – tu přidáte na střechu kanón, sem dva kulomety na bok, na kufr můžete přimontovat minomet a hned se pojede bezpečněji. Peníze na novou výbavičku si ale musíte těžce vydřít v nejrůznějších závodech s ostatními jezdci. Velké naděje vkládá id Software i do kooperativního multiplayeru, který by prý měl nabídnout zcela jiný zážitek, než na jaký jsme byli doposud zvyklí.

Michal Acler

Víte, že hra Rage se připravuje ve studiích id Software více než rok a půl?

RYZÍ HRATELNOST A ZÁBAVA

Patříte-li mezi fandy postapokalyptických příběhů à la Šílený Max, dozajista si v Rage přijdete na své. Čeká vás totiž svět plný lidí, mutantů a mnoha dalších více či méně myslitelných kreatur, které vznikly nárazem meteoritu na matičku Zemi. Ovšem na druhou stranu nepůjde o nijak brutální titul, jelikož autoři usilují o získání ratingu „teen" tak, aby si hru mohli dopřát i nejmladší hráči. Uvidíme, ke kolika kompromisům se nakonec uchýlí a zda to nebude na úkor slibované vypucované hratelnosti. Na každý pád se prý máme těšit na více jak dvacetihodinovou hrací dobu, což je číslo na dnešní poměry více než skvělé.

STŘÍLEČKA I ZÁVODNÍ HRA V JEDNOM

Zda se Rage podaří mixování žánrů na výbornou, to uvidíme až za nějaký čas. Jedinou jistotou, na kterou se můžeme spolehnout, je dle Johna Carmacka poměr 60:40 ve prospěch akce. Ačkoliv jsou závodní hry pro id Software tabu, dá se očekávat, že i tuto složku propracují do těch nejmenších detailů. Kromě toho bychom měli okusit jisté náznaky adventury ve formě zkoumání nových míst nebo RPG prostřednictvím návštěv obchodníků se součástkami pro vozidla.

MULTIPLAYEROVÁ REVOLUCE?

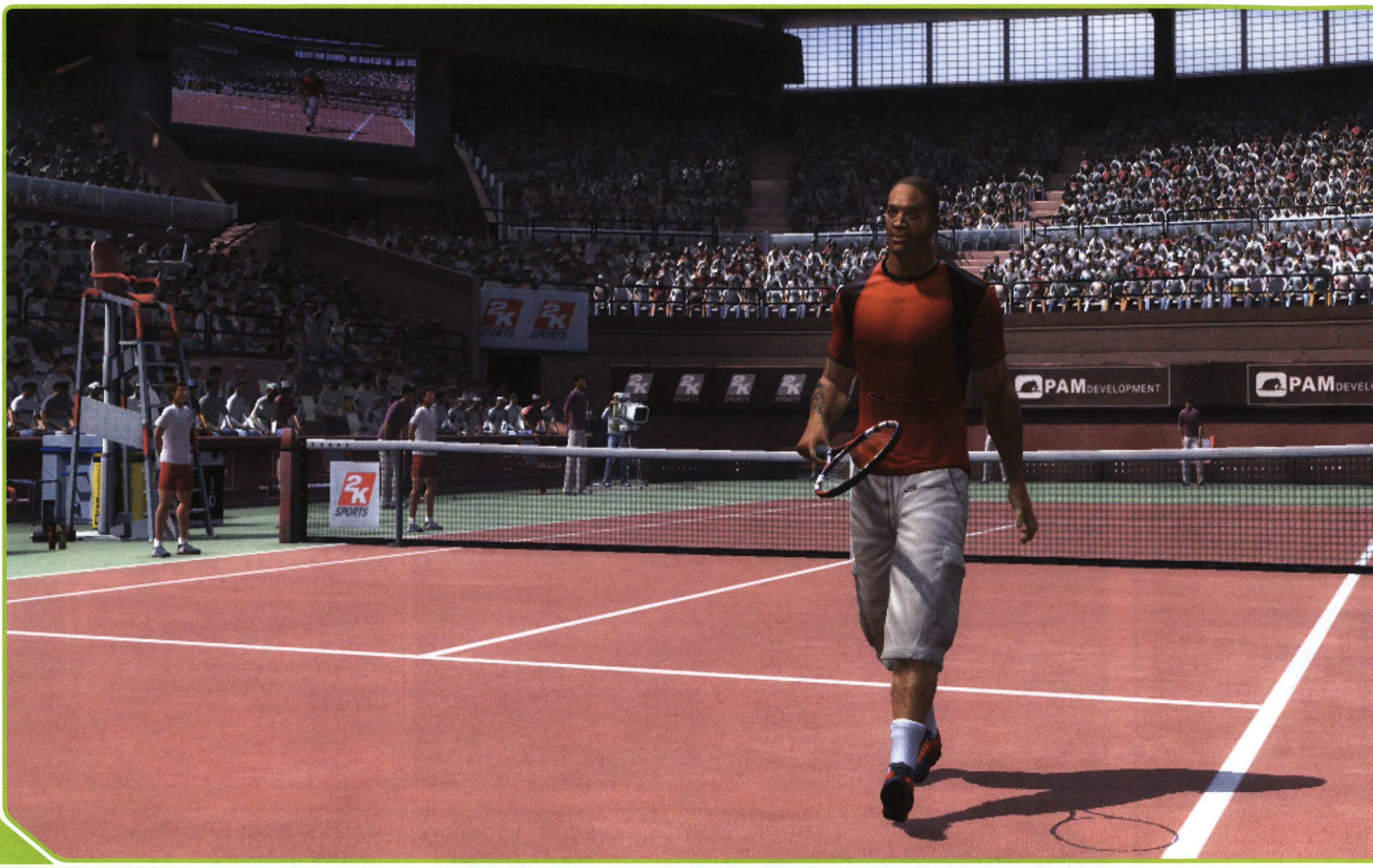
Zdá se vám multiplayer u současných her pořád stejný? Podobného názoru jsou i v id Software a jejich vedoucí designer Tim Willits vyjádřil své rozhořčení nad tím, že vždycky můžete jen zvítězit nebo prohrát. A že on je většinou v té druhé skupině. Právě proto se autoři zamysleli, jak multiplayer udělat atraktivnější. Výsledkem je kooperativní hra více hráčů, která se ve spoustě věcí podobá systému World of Warcraft. Hráči budou sami volit, jakou misi chtějí splnit. Nicméně ani o klasické módy typu deathmatch nebo capture the flag bychom neměli být ochuzeni.

ve zkratce

Rage je připravovanou postapokalyptickou střílečkou z dílen id Software, v níž bude kladen silný důraz na propracovanou dějovou linii a řízení nejrůznějších vehiklů.

TECHNOLOGIE NOVÉ GENERACE

Rage by měl nabídnout skutečně prvotřídní podívanou a neskutečnou pastvu pro vaše oči. Důkazem budiž první vypuštěný trailer nebo obrázky okolo. Za vším stojí engine nazvaný id Tech 5 s technologií MegaTexture, která bude poprvé použita ve hře Enemy Territory: Quake Wars. Díky ní si autoři mohou dovolit fotorealistické textury, kterých bude hra využívat přes 20 GB! Ovšem každá krása něco stojí a v případě Rage bude pěkná grafika vykoupena několika DVD, na nichž se hra bude šířit. Kromě Xboxu 360 se vydání plánuje také pro PS3, PC a Mac.



VYDAVATEL: 2K SPORTS **VÝVOJÁŘSKÝ TÝM:** PAM DEVELOPMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–4 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** JARO 2008

NOVINKY

TOP SPIN 3

Vražedný atak na pozice Virtua Tennisu 3

Nevíme, čím to je, ale tenis mezi ostatními sportovními simulacemi poněkud pokulhává. Zatímco většina míčových či „pukových" her se může každou sezónu pochlubit novým a technicky pokročilejším vizuálním kabátkem, příznivci virtuální antuky a kvalitně vypletených raket tolik hýčkáni nejsou. Poslední dobou se však videoherním kurtům blýská na lepší časy: třetí přírůstek do realistické série Top Spin (i když v porovnání s Virtua Tennis je realistický i výskyt tučňáků na pražské magistrále) se podle všeho stane komplexní a propracovanou záležitostí, která široké hráčské masy spolehlivě uspokojí.

Vývojáři z PAM Developmentu si vytyčili náročnou metu – přiblížit se k realitě tenisových dvorců tak blízko, jak jen technické parametry Xboxu 360 dovolí. Zásadní roli přitom hraje rozpohybování modelů postav: sebemenší posunek či gesto, natočení hráče, drobné úkroky do stran působí naprosto věrným a přirozeným dojmem. Pohled na okolní screenshoty dává jasně na srozuměnou, že Top Spin 3 bude zcela neoddiskutovatelně nabízet vděčné hody pro vaše dychtivé sítnice.

Dechberoucí grafika však není jen blyštivým pozlátkem a vítaným fetišem pro zvídavé pohledy na letmo odhalené a potem zbrocené části těl šampiónů či šampiónek. Vyčerpané grimasy, pulsující hrudní koše a krůpěje znoje stékající po opálené kůži zcela jasně prozrazují aktuální fyzický stav exhibujících hráčů. Nad aspektem fyzické únavy prozatím visí otazník – vývojáři se brání variantě zpomalení pohybu (které by se zcela logicky negativně promítlo do hratelnosti) a možné řešení spatřují spíše v unavenějších a méně přesných reakcích.

> "Pestrá nabídka herních režimů samozřejmě nezapomíná ani na online hraní."

Pestrá nabídka herních režimů samozřejmě nezapomíná ani na online hraní, nicméně tentokrát se zkušenostní body vaší postavy sbírají z online i offline zápasů. Komu by nevyhovovala žádná z hvězd skutečného tenisového nebe (kterých hra nabídne na dvě desítky), může si samozřejmě vytvořit avatara zcela vlastního – sexy, neokoukaného, ladně šplhajícího po žebříčku směrem vzhůru.

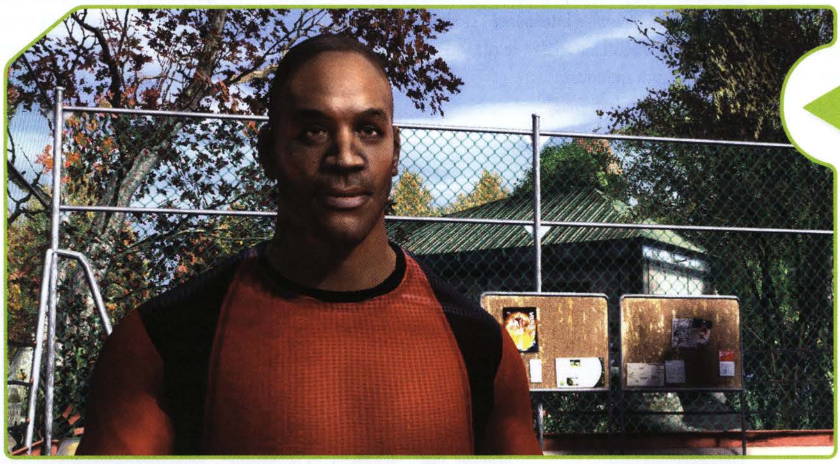
Tenis však nejsou pouze krásní mladí lidé s negativními venerologickými testy. Je tu i odvrácená stránka: korpulentní rozhodčí jen s obtížemi soukající své gigantické hýždě do vyvýšených sedaček, všudypřítomné kontroly na požitý doping... a také to čekání. Podle dostupných informací by ambiciózní tenisová nadílka neměla přijít dříve než na jaře příštího roku.

Václav Valeš

Znalci bílého sportu jistě ocení přítomnost věrných duplikátů skutečných světových proslulých tenisových komplexů, nicméně vedle nich hra nabídne i „smyšlené" hrací plochy vlastní výroby.

RISKUJ!

Z předchozích dílů série Top Spin jsou dobře známé tzv. „risk shoty" – údery, při nichž překvapíte svého soka obzvláště podařeným a těžko vybratelným výpadem. Ty nebudou chybět ani zde, nicméně jejich princip dozná značné změny. Před provedením risk shotu již nebude třeba „nabíjet" příslušný ukazatel, ale bude možné použít v příhodný okamžik sofistikovanou kombinaci ovládacích prvků. Osvojení risk-shotů tak bude zpočátku poněkud náročnější záležitostí, později jich však budete moci lépe využívat.



KARIÉRA

Režim kariéry začíná na nejnižší amatérské úrovni, kde své ostruhy tenisového přeborníka získáváte na divácky neatraktivním ošuntělém plácku, nicméně úměrně s dosaženými úspěchy postupujete nejen k prestižnějším utkáním, ale zlepšujete si také své materiální zázemí. Vlastní invenci bude obzvláště přáno: sličným tenisovým dívám můžete na jejich tváře a čela nanášet i vrstvy make-upu, přičemž možnost volby elegantních přiléhavých úborů je samozřejmostí.

OVLÁDÁNÍ

Alfou a omegou každé sportovní hry je intuitivní ovládání. Urputná posedlost tvůrců o co největší autenticitu se zcela logicky promítla i do této oblasti: k přesvědčivosti celku tak značně přispívá fakt, že není problém provést jakýkoliv úder, který vám přijde na mysl. Podávací manévr se realizuje pomocí analogové páčky, přičemž rychlost manipulace ovlivňuje sílu úderu, vychýlení do příslušného směru pak cílové umístění i možnou rotaci.

VIZUÁLNÍ HODY

Rozplývat se nad grafickým zpracováním Top Spinu 3 je nošením sov do Athén a popravených kurů před brány vousatého kolonela z Kentucky. Polygony tvůrci hry opravdu nešetřili, stejně jako pokročilými efekty. Funguje zde dokonce i proměnlivé počasí, dynamické stínování scény podle aktuální denní doby. Opomenuty nezůstaly ani detaily jako například stopy na antuce. Hra (zejména pak opakované záběry) je tak opravdu takřka k nerozeznání od televizního záznamu skutečného tenisového utkání.

ve zkratce

Nadějně vyhlížející sportovní simulace s ambicemi vyrovnat se všem aspektům reálné předlohy. Vedle inovovaného ovládání spoléhá na maximálně realisticky vyhlížející grafiku a animaci, propracované herní režimy a samozřejmě možnost poměřit síly online.

AUTOR: MATĚJ HAVÍŘ

NOVINKA

ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

DEAD ISLAND

Ne vždy se dovolená odvíjí podle představ. Své o tom ví manželský pár, který je od sebe po nehodě letadla odloučen. Vy, jakožto zástupce silnějšího pohlaví, budete v otevřeném prostředí tropického ostrova hledat svoji drahou polovičku. Doufejte, že bude v celku, protože ostrov je rájem nemrtvých, kteří se s chutí pustí do všeho. Proto přijde vhod realistický soubojový systém, interaktivní prostředí i reálná fyzika.

(střílečka, 2008)

TOTEMS

Netradičně pojatá akční adventura sází na nelineárnost. S pomocí několika sil budete moci ovlivňovat nejen prostředí (doslova jej přetvářet k obrazu svému), ale také průběh hry. Některé schopnosti vám zvýší sílu a poté budete moci snadno zamést s jinak nesnadným protivníkem, další vám přidají na hbitosti, takže mu snadno uprchnete. Svoboda a interaktivita, to jsou klíčové znaky Totems.

(akce z pohledu třetí osoby, 2008)

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Kane je zpět a s ním nová singleplayerová kampaň zachycující 20 let vývoje Bratrstva mezi druhou a třetí válkou o tiberium. Příběh bude servírován prostřednictvím nových HD videí, ale to je u série normální. Největších změn se má dočkat ovládání a zcela nový pohled na vedení války – z globálnější perspektivy. Několik nových jednotek a nastavení jsou spíše povinnou položkou každého datadisku.

(RTS, 1. čtvrtletí 2008)

CONFLICT: DENIED OPS

Možná jste o této first-person střílečce slyšeli jako o Crossfire, což je její pracovní název. Jde o pátý titul v „Conflict" sérii, ale první pro next-gen platformy. Zaměření na hru dvou hráčů přinese taktizování, obkličování nepřátel a rozličný postup úrovněmi. Akce bude velmi intenzivní, v hollywoodském stylu a nemalou roli si v ní zahraje destruktivní prostředí včetně penetrace zdí. Tradičně jsou boje zasazeny do politicky citlivých míst, tentokrát Jižní Ameriky, Afriky a Ruska.

(kooperativní akce, 2008)

EDGE OF TWILIGHT

Fantaskní dobrodružství se odehrává ve světě, kde se od sebe den a noc odloučily. V jednotlivých částech žijí obyvatelé postapokalyptického, mechanizovaného fantasy světa. Vy jste lovec odměn Lex, a ačkoli mnoho detailů o herních principech nebylo zveřejněno, jisté je, že se vaše schopnosti budou odrážet od rozmanitosti dvou různých světů.

(akční adventura, neznámé)

PROJECT WITCHES

V roli Gwen povedete zbytky bojovníků vstříc střetu s démonickými hordami nepřátel, jež postupně devastují středověké prostředí a obyvatelstvo podrobují své krutovládě. Abyste si toho sami nenaložili moc, je koncept přizpůsoben kooperativní hře. Bojovat můžete po boku umělé inteligence i se skutečnými hráči přes Xbox Live. Že si španělští autoři dali za cíl vyždímat dostupný hardware, snad nemusím zmiňovat.

(taktická bojová hra, 2008)

WARHAMMER: BATTLE MARCH

Neutuchající boje ve světě Warhammer se opět rozbublají s příchodem Warhammer: Battle March. Výběr z šesti ras (Empire, Chaos, Skaven, High Elves, Dark Elves a Orcs) doplňuje možnost detailně upravovat své jednotky. Můžete přidávat vlastní znaky, nastavovat zbraně a měnit brnění. Navíc je přítomen bohatý multiplayer, versus i týmové módy.

(akční RTS, 2008)

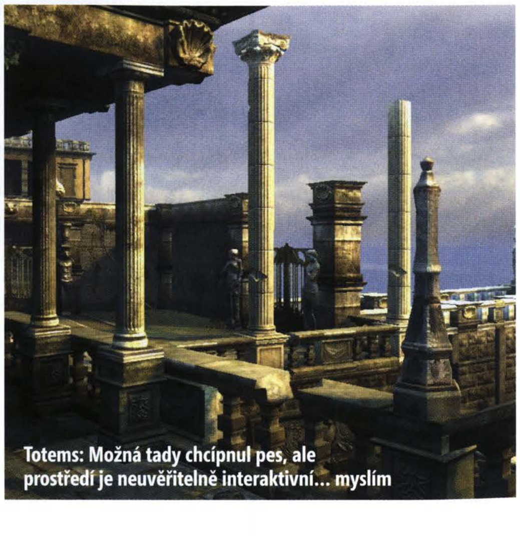
PIRATES VS. NINJAS DODGEBALL

Nově vzniklé studio specializující se na stahovatelné hry přichází se svým prvním projektem. Připravuje arkádově pojatou vybíjenou v 6 rozmanitých prostředích, v níž máte na výběr z 5 týmů (prozatím potvrzeni piráti a ninja tým). Jednotliví hráči se budou vyznačovat různými schopnostmi a dovednostmi. Vybíjená bude spíše akčnější záležitostí s volnějšími pravidly. V plánu jsou i různé multiplayerové módy.

(sport, počátek 2008)

Denied Ops: Tomuhle říkám týmová práce... dva zásobníky, jedna mrtvola

Warhammer: Předpověď na dnešek: oblačno až zataženo, místy blbá nálada



Totems: Možná tady chcípnul pes, ale prostředí je neuvěřitelně interaktivní... myslím

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

JÍZDNÍ ŘÁD

Zase jsme o něco moudřejší a máme přesná data vydání několika očekávaných titulů.

Po pár odkladech to vypadá, že galaxie bude konečně zachráněna. Mass Effect totiž přisviští rychlostí světla 20. listopadu.

Vzpomínáte si na první „next-gen" oznámenou hru vůbec? Její jméno je Dark Sector a nyní, po více jak třech letech od jejího ohlášení, známe také datum vydání. V Severní Americe se tak stane 22. ledna 2008.

Project Gotham Racing 4 přijede 2. října. Navíc bude ke čtvrtému dílu exkluzivně přiložena vylepšená (ne regulérní pokračování) verze Geometry Wars: Waves, která by se neměla objevit na Marketplace.

Nejnovější díl profláknuté série Need for Speed s podtitulem ProStreet dorazí do Evropy den po svém americkém vydání, tedy 1. listopadu 2007.

Zpoždění evropské verze bohužel zastihlo slibně se rýsující hudební titul Rock Band. Nedočkáme se jej dříve než v roce 2008 z důvodu omezené výrobní kapacity továren na periferie.

HALO 3 MÁNIE VRCHOLÍ

Jenom v samotné Severní Americe se předobjednávky na třetí, završující díl Halo série vyšplhaly k číslu jeden milión. Tím se Halo 3 stává nejžádanější hrou ve videoherní historii.

Hra vychází ve třech edicích, přičemž ta nejdražší, tj. Legendary, má být podle odhadů vyprodána již v den vydání.

Halo se týká i nejnovější faux pas Wikipedie. Ta už není středem pozornosti jen zvídavých lidí, ale pomalu se stává zajímavou zbraní pro škádlení konkurence. Po skandálu, kdy údaje v ní měnil Vatikán a CIA, se připojila i Sony. Někdo z IP adresy směřující k scee.com (oficiální stránka evropské divize Sony) změnil údaje o Halo 3 a dopsal, že hra nebude vypadat o nic lépe než její předchůdce.

BIOSHOCK S NOVÝMI PLASMIDY?

Několik zvědavců našlo v PC verzi hry Bioshock indicie, které napovídají, že na herním disku jsou přítomny čtyři neaktivní plasmidy. Jejich zpřístupnění tak pravděpodobně proběhne po stažení klíče z internetu. Existuje tedy velká šance, že se ho zanedlouho dočkáme na Marketplace. Doufejme ve zdravý rozum 2K, aby nenechali zpoplatnit něco, co již máme ve svých mechanikách.

Mark Rein používá kvalitní výkon Unreal 3 enginu v Bioshocku jako důkaz, že Epic nepochybil v jeho údržbě, z čehož jej viní některá vývojářská studia (viz další byznys zprávy).

V kancelářích Valve nenajdete v současné době žádnou kopii Bioshocku. Ne snad, že by vývojáři nesměli hrát konkurenční produkty, ale je to rušivý element při práci na edici The Orange Box. Bioshock bude odměnou za vykonanou práci... zajímavá motivace.

UNREAL TOURNAMENT 3 S UŽIVATELSKÝM OBSAHEM

Mark Reine se vyjádřil, že nejen PC a PS3 hráči se dočkají uživatelského obsahu pro nejnovější Unreal. Ačkoli přiznal, že způsob jejich zpřístupnění zatím není domyšlen, věří, že situaci spolu s Microsoftem vyřeší.

Zanedlouho po zprávě o odložení verze na Xbox 360 se vyrojily zvěsti o nedostatečné kapacitě DVD, která by mohla zapříčinit nepřítomnost některých materiálů, konkrétně map. Po nesmyslných úvahách, kdy by podle některých měla být X360 verze o některé věci ochuzena, se Epic vyjádřil, že pokud se na nosič něco nevejde, bude to zpřístupněno hráčům jinou cestou – ať už na druhém DVD, nebo jako stažitelný obsah.

THE CLUB S OZNÁMENÝMI MÓDY

Aby nebylo běhání po arénách a sestřelování všeho mobilního časem stereotypní, Bizarre Creations přiblížilo některé z herních módů.

Survivor je čistě singleplayerovou záležitostí. V rozličných oblastech – dvorek, kanceláře, vstupní hala – budete čelit neustálému přísunu záporňáků. Cíl je zřejmý: vydržet co nejdéle a nasbírat co nejvyšší skóre.

Mezi dva multiplayerové módy patří Team Fox Hunt a Team Fox Objective. První proti sobě staví dva týmy, které mají za úkol zlikvidovat protivníkova hráče označeného jako „Fox". Ve druhém případě zase musíte co nejdéle udržet pozici v oponentově základně. Čas jsou totiž body.

OPERATION FLASHPOINT 2 – SRDEČNÉ POZDRAVY Z RUSKA

Druhý díl již nebude mít s českým vývojářským studiem Bohemia Interactive nic společného. Ti pilně pracují na ArmA 2.

S tím souvisí i změna prostředí. Z fiktivních lokací se přemístíme do Asie, konkrétně na východní pobřeží Ruska severně od Japonska. Doufejme, že některá z map nám opět navodí nezapomenutelnou atmosféru českého venkova, jako tomu bylo v případě prvního dílu.

Proto ani nepřekvapí nový podtitul Dragon Rising. Záplatka se bude točit okolo rusko-čínského dohadování o sporné území ostrova bohatého na ropná naleziště.

Předběžný termín vydání je stanoven na rok 2008.

Club: Jiskra přeskočila... hned na první výstřel

Operation Flashpoint 2: Ale přeci jen to připomíná tu naši zemi zaslíbenou. I když bez medu

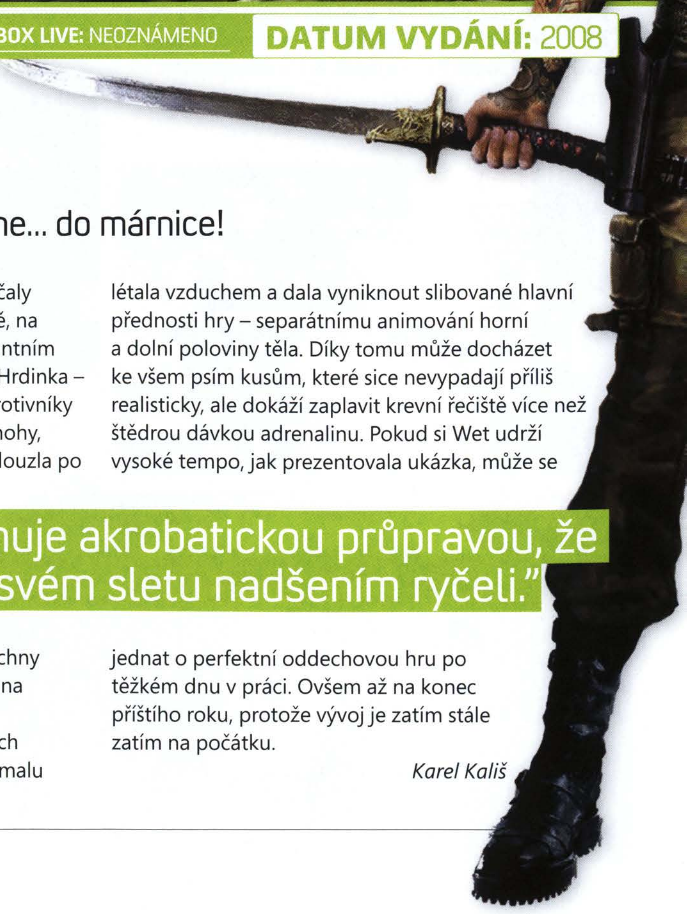
ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Jedna ráda vaří, druhá se stará o módu,
Ruby baví střílení do lidí

VYDAVATEL: SIERRA ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** ARTIFICIAL MIND & MOVEMENT **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY



WET

Tahle sexy krasavice vás rozhodně dostane... do márnice!

MATRIX HADR, John Woo se může jít zahrabat. Taková mohou být první slova po zhlédnutí ukázek z nově odhalené akční střílečky Wet. Efekt, to je bezesporu hlavní mantra tvůrců. Jako vzor si kromě dvou zmiňovaných děl vzali i hry Prince of Persia, Tomb Raider, Max Payne nebo v tomto čísle recenzovaný Stranglehold. Hlavní hrdinka disponuje akrobatickou průpravou, že by bratři sokolové na svém sletu nadšením ryčeli. Sportem ku zdraví! Ručkování, skákání, metání salt, protáčení na hrazdě a pobíhání po stěnách doplňuje zběsilé střílení a masakrování všech šupáků, kteří se sexy hrdince dostanou do cesty.

Podrobnostmi o příběhu a lokacích tvůrci zatím šetří, ale na Games Convention (kde si Wet odbyl svoji premiéru) prezentovali krátkou ukázku ze hry. V ní se hrdinka ocitla ve stylovém baru zasazeném do starého čínského divadla. Jakmile ji spatřili první protivníci, strhla se brutální adrenalinová mela. Kulky začaly cupovat nábytek, sloupy a vše, co stálo v cestě, na kousky. Tvůrci krasavici rozpohybovali a elegantním skluzem ji podsunuli pod nedalekým stolem. Hrdinka – stále ještě na kolenou – pokropila dotírající protivníky spŕškou olova ze svých pistolí, vyšvihla se na nohy, přeběhla místnost, ve zpomaleném záběru sklouzla po barovém stolu, čímž pochopitelně smetla všechny lahve a sklenice, co na něm stály, a dostala se na moment do bezpečí.

> "Hlavní hrdinka disponuje akrobatickou průpravou, že by bratři sokolové na svém sletu nadšením ryčeli."

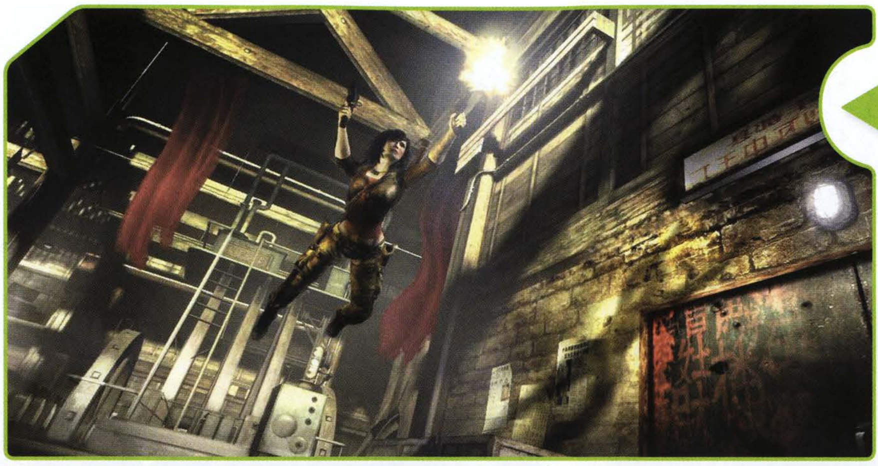
Následovala celá plejáda neméně efektních pohybů, při kterých sličná pistolnice místy pomalu létala vzduchem a dala vyniknout slibované hlavní přednosti hry – separátnímu animování horní a dolní poloviny těla. Díky tomu může docházet ke všem psím kusům, které sice nevypadají příliš realisticky, ale dokáží zaplavit krevní řečiště více než štědrou dávkou adrenalinu. Pokud si Wet udrží vysoké tempo, jak prezentovala ukázka, může se jednat o perfektní oddechovou hru po těžkém dnu v práci. Ovšem až na konec příštího roku, protože vývoj je zatím stále zatím na počátku.

Karel Kališ

Na příběhu pro Wet pracoval i Duppy Demetrius, který se podepsal třeba pod seriálem 24 hodin.

ve zkratce

Syrová a svižná third person akce se sexy vražedkyní v hlavní roli, která nezapírá svoji inspiraci filmovými díly mistrů Johna Woo a Quentina Tarantina.



KRVAVÝ RUBÍN

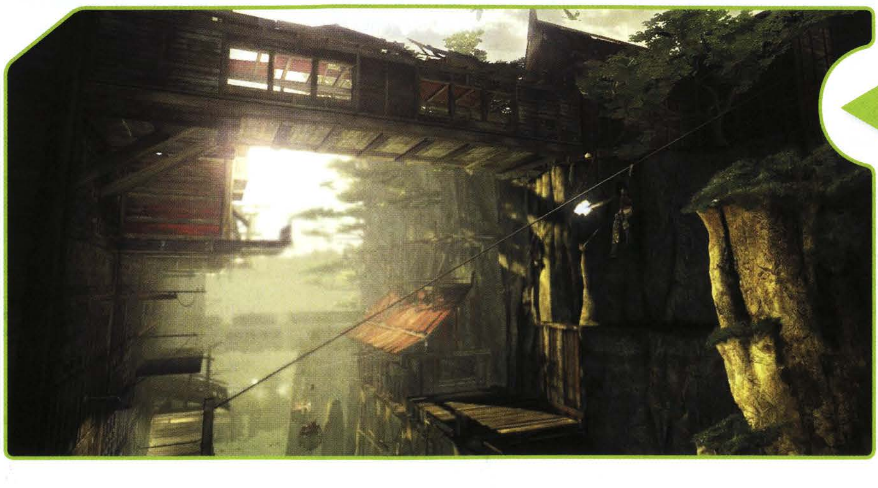
Ruby, tak zní jméno hlavní hrdinky, která pro ránu rozhodně nejde daleko. Tvůrci ji představili jako nájemnou vražedkyni, která žije v poušti na opuštěném hřbitově letadel a za tu správnou sumu vezme jakoukoliv práci pro kohokoliv. Je jedno, zda to je bandička hrdlořezů, mafie či třeba vládní organizace. Svůj úkol vždy splní perfektně s vysokou dávkou elegance nezávisle na tom, zda se jedná o atentát, ochranu svědka, krádež nebo naopak získávání uloupeného předmětu. Ruby je prostě holka, se kterou byste si to rozhodně nechtěli rozházet.

CESTA KOLEM SVĚTA

Práce modelky vás zavede do všech koutů světa. A to samé platí i pro nájemné vražedkyně, které by se modelingem mohly živit po odpoledních. Stačilo by jen umýt všechnu tu krev. Tvůrci zatím ohlásili mise ve Velké Británii, San Francisku a Hongkongu. A to rozhodně nebude vše, postupem času se určitě objeví i další lokace. Kromě ukázky v baru odhalily obrázky akci v prostředí opuštěného polozbořeného stavení, velkého mrazáku a pochopitelně se podíváme i do rozsáhlých exteriérů. Po vizuální a výtvarné stránce se máme zřejmě na co těšit.

SKROMNÝ ARZENÁL

Hlavní likvidační výbavou Ruby se stane dvojice pistolí, které jsou sice v reálném boji k ničemu, ale ve hrách a filmech vypadají zatraceně efektně. Na rozdíl od většiny podobných her lze ve Wet střílet zároveň na dva zcela odlišné cíle – kontrola je zcela ve vaší režii! Jednou střelou můžete třeba vychýlit na vás letící granát a zároveň druhou provětrat mozek tomu chytrákovi, co jej na vás hodil. Dalším nedílným kouskem výzbroje je meč na porcování protivníků, kteří se dostanou moc blízko na tělo. Likvidační údery mají fungovat ve formě miniher s mačkáním série tlačítek.



ZBRANĚ V POHOTOVOSTI

I když střílení bude hrát ve Wet prim, nedílnou součástí má být překonávání překážek ve stylu zmiňovaných her Prince of Persia či Tomb Raider. Přeskakování propastí, ručkování po římsách nebo sjíždění na laně a po žebřících atd. se stane nutností při plnění zadaných úkolů. Občas dojde i na určitou „logickou" hádanku typu odstřelení gongu a odhalení cesty dál a podobné radovánky. Ovšem i při těchto příležitostech nemusí zbraně zahálet. Ruby zvládne střílet při točení se na tyči, sjíždění po laně a vrcholem všeho je střelba při zavěšení hlavou dolů na žebříku.

Tak Playstation 3 je lepší, říkáš?

VYDAVATEL: SEGA **VÝROBCE:** CREATIVE ASSEMBLY **POČET HRÁČŮ:** NEOHLÁŠENO **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKA

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Vikingské God of War přinese krvavou řež i porci taktiky

OBRÁZKY LŽOU. Viking: Battle for Asgard na nich působí jako tupá mlátička z pohledu třetí osoby, jež namísto herních prvků oslní nekončící sprchou krve. Pravda je však jiná. Na zádech hlavního hrdiny Skarina, mladého válečníka stvořeného bohy, je vytetováno jméno Creative Assembly. Tvůrci populární série Total War nám na Xboxu 360 hodlají předvést, jak může chutnat spojení hack and slash mlátičky s prvky klasické strategie. Spojují nespojitelné, přesto nás jejich snažení na letošní Games Convention upoutalo.

Svět norské mytologie a vikingských bohů je prolezlý zradou, nenávistí a zákeřnostmi stejně jako jeho proslulejší řecký kolega. Když proto bájný Odin vykáže z Midgardu bohyni Hel, vrací se zhrzená žena zpět toužíc po pomstě. Práce se jí daří a mladý Skarin má být tím, kdo zastaví běsnění, jež může zemi dovést k zániku.

K tomu však bude potřebovat více než hrubou sílu a vlastní dovednosti. Tam, kde jsme si v God of War zvykli v přeměnu na (anti)hrdinský epos, je hlavní hrdina konfrontován s realitou obrovské přesily (která pochopitelně nesedí na jeho straně stolu). Musí proto nejen plnit mise, v nichž bude drobnému nebezpečí čelit sám, ale především shromažďovat přívržence a vytvářet z nich vojsko, jež se postaví nepříteli. S tím se plynule mění tvář hry. První hodinu budete objevovat slabiny nepřítele a snažit se získat podporu z okolí, abyste v mžiku stáli v čele vlastní armády a na řadu přišla také taktika.

Viking: Battle for Asgard zaujal i přes své pre-alpha stádium právě variabilitou děje, který oživují další desítky detailů, krvavou akcí počínaje a úkoly zahrnující nutnost ukrývat se konče (o tom detailněji v samostatných boxících). Stále však zůstává nezodpovězeno množství otázek v čele s možností ovlivnit složení či tvorbu armády, jež se bude vázat k domovskému městu Skarinových následovníků. Měli jsme možnost hrdinovu domovskou „základnu" vidět, nikoliv ji však detailněji ovlivňovat. Uvidíme, co si pro nás tvůrci v tomto ohledu připraví.

Ti nicméně už v této fázi neváhají zdůraznit, že hráč nebude omezován linearitou herního děje – zdejší svět bude objevován v tom pořadí, které sami zvolíte. Aby však byly nitky příběhů spojeny do logického celku, neumožní vám hra splnit některé z klíčových úkolů do chvíle, než se vypořádáte s těmi dřívějšími. Volnost v nevolnosti, řekl bych. Nic to nemění na skutečnosti, že Creative Assembly velmi šikovně spojují výhody i slabiny konzolového ovládání, když nezabředli do taktických prvků, stejně jako netvoří tupou mlátičku, v níž byly do role inovací a herních prvků obsazeny největší objem krve a zvýšený počet polygonů na vyhřezlých vnitřnostech. Viking: Battle for Asgard je bezpochyby béčkově znějící název – zaručeně o něm ale uslyšíte i v budoucnu.

Kamil Gric

> „Viking: Battle for Asgard je béčkově znějící název – zaručeně o něm ale uslyšíte i v budoucnu"

Původní označení nového projektu slovem Viking vzbuzovalo naděje, že bychom se mohli dočkat nástupce populárního Lost Vikings. Nestalo se, přesto při pohledu na Battle for Asgard nemusíme zoufat.

ve zkratce

Akční mlátička, která se v okamžiku mění v polotučnou strategii. Výsledný mix vypadá přinejmenším skvěle.

VELKÉ SVALY, KRÁTKÝ ROZUM

Síla, moc, respekt, uznání. Svět Vikingů je spojen pevnými tradicemi, které se projeví i ve hře. Vůdce zdejšího lidu musí být nejen chytrý, ale také silný a schopný postavit se každému nepříteli. Skarin je tím, kdo se za branami nepřátelského města střetne se zdejším vojevůdcem – a jejich souboj rozhodne o osudu bitvy. Pokud selže, jeho armáda podlehne. Vítězství na druhé straně oslabí nepřítele, jehož zkrocení je posléze jen otázkou času a trpělivého dobývání.

V PRAVÝ ČAS NA PRAVÉM MÍSTĚ

Probít se až za brány nepřátelského města však často znamená pokořit protivníky v otevřeném střetu ještě před jeho branami. Skarinova práce se v takových chvílích neomezuje jen na účelovou likvidaci nepřátel. Z pozice velitele může navádět a velet svým jednotkám, i když sama jeho přítomnost vojáky motivuje a dává jim účinné bonusy. Pokud za nepřátele útočí obří válečníci, je na něm odpoutat jejich pozornost. Jestliže jeho armádu z vyvýšené plošiny odstřelují lučištníci, musí je najít a zlikvidovat.

NEJEN BEZHLAVÁ AKCE

Přijde však také čas plížení a útoků. Těžko budete v roli hlavního hrdiny vést armádu do boje proti opevnění, jehož slabiny vám zůstávají skryty. V rámci prezentace na GC nám tvůrci předvedli jednu z misí, ve které musí Skarin nespatřen proklouznout až do kasáren, jejichž výrobu pak sabotuje. Hra nabídne i chvíle založené na ukrývání se ve stínech a pečlivém zvažování sebemenšího souboje. Výsledná sabotáž oslabí nepřítele, Skarin v další misi získá podporu spřátelených jednotek... a již brzy se vydá vstříc finálnímu střetu.

VLÁDCI OBLOHY

Tvůrci přitom neopomíjejí zdůraznit význam dalších bonusů, které se k hrdinovi váží. Ten může nejen využívat útoků blesky, ale také nájezdů oheň chrlících draků, jimiž může ve správný moment bitvy zvrátit nepříznivý výsledek. Samozřejmostí je vylepšování a trénink Skarinových schopností, který bude doplněn o doposud nespecifikované RPG prvky. Později ve hře má přijít také čas těžké dobývací techniky.

XBOX LIVE ČESKY

Kdy konečně?

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

Zdá se to prosté a jednoduché. Microsoft s velkou slávou představil v České republice Xbox 360, jehož nedílnou součástí je i služba Xbox Live, umožňující stahování demoverzí, trailerů či hraní multiplayeru. Existují lidé, kterým se zamlouvá, jsou ochotni za ni platit, ale Microsoft říká ne! Proč? A kdy se tato situace změní?

Oficiální podpora Xboxu 360 byla v České republice slavnostně ohlášena v listopadu 2006, rok po „celosvětovém" startu přístroje. I tak se jednalo o pokrok. Předchozí generace zařízení se totiž v tuzemsku formálně neprodávala vůbec. To sice neznamená, že by nebyla k sehnání, vždy se najde několik obchodnických duší, kteří nedostatkové zboží do země dovezou, ale podobné transakce nebyly zaštítěny Microsoftem, a tak se zákazníci nemohli těšit z českého manuálu, natožpak místního servisního střediska (naštěstí poruchovost přístroje byla nízká, více v retro článku v tomto čísle) nebo další podpory. Fanoušci konzole se ocitli v pozici nechtěných vyděděnců, kteří sice za Xbox řádně zaplatili, ale přesto jako kdyby dělali něco nesprávného.

K ČEMU JE TO DOBRÉ?

Proč tento výlet do historie? Protože se situace opakuje! Doba pokročila, dostali jsme se o krok dále (Xbox 360 je oficiálně dovážen do země), ale pořád něco chybí – Xbox Live. Služba, která umožňuje stahovat demoverze, trailery, gamertagy z internetu, povídat si s přáteli a hlavně užít si naprostou většinu her v multiplayeru.

Koupit si hru za 1 800 Kč s vědomím, že člověk polovinu režimů vůbec nevyzkouší, získá maximálně 500 bodů za achievementy (druhá půlka je často určena pro hru více hráčů) a po dohrání hlavní kampaně veškerá zábava skončí, si žádá odvahu dobrodruha nebo velkorysost milionáře. A to není řeč o hrách typu Army of Two, které budou sice v České republice „oficiálně prodávány", ale prakticky si je nikdo neužije. Jejich hlavní kouzlo se totiž skrývá v multiplayeru.

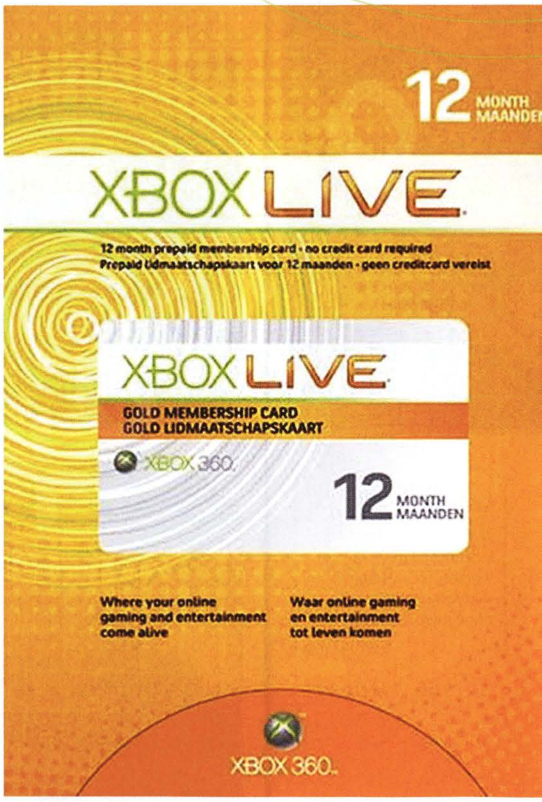
Xbox Live zkrátka chceme. Není to rozmařilost, ale potřeba. Bez něj není zážitek z hraní na Xboxu 360 úplný.

SITUACE SE MĚNÍ

Jenže Xbox Live u nás oficiálně podporován není. Redaktoři OXM však v posledních měsících pátrali, zpovídali zaměstnance Microsoftu na všech úrovních a pod hradbou mlčení a salv „no comment" objevili nové dílky ve skládačce. Xbox Live se pro Českou republiku připravuje!

Pravdou je, že neexistuje žádný plán postupného pokrytí „rozvojových zemí". V současné chvíli není Xbox Live podporován v devíti zemích (z celkových 37), kde se Xbox 360 prodává s požehnáním Microsoftu. Situace se mění jen velmi pomalu. Letos například startuje v Brazílii a Indii (zde dokonce v souvislosti s vydáním Halo 3), což by mělo být pro rok 2007 vše. Strategií Microsoftu je přidávat země postupně, v malých skupinkách.

Přednost mají pochopitelně ekonomicky zajímavé státy, což pro Českou republiku představuje problém. Mezi kandidáty se sice těší solidní výkonnosti (vyšší HDP má jen Řecko a poněkud exotické Spojené arabské emiráty), ale pokud porovnáme 10milionovou zemi někde „ve východní Evropě" s miliardovým trhem Indie, dostaneme zevrubnou představu, jak uvažují manažeři



ZEMĚ BEZ XBOX LIVE

Brazílie
190 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 6 000 dolarů
2 465 uživatelů*
Xbox Live od roku 2007

Česká republika
10 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 23 000 dolarů
806 uživatelů

Kolumbie
46 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 8 000 dolarů
1 415 uživatelů

Indie
1,12 miliard obyvatel
HDP na obyvatele – 4 000 dolarů
436 uživatelů
Xbox Live od září 2007

Chile
17 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 14 000 dolarů
798 uživatelů

Řecko
11 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 26 000 dolarů
1 137 uživatelů

* Počet uživatelů na základě nepřesných (ale jediných) údajů mygamercard.net

v Microsoftu. U některých z nich je bohužel znát postoj: „Máte Xbox 360, tak co byste ještě chtěli?"

XBOX LIVE NENÍ JEDNORÁZOVÁ ZÁLEŽITOST

Naštěstí se nejedná o převládající přístup. Jakkoli řeč čísel pro zemi uprostřed střední Evropy příliš nehovoří, zdá se, že tlak českého Microsoftu na zprovoznění Xbox Live přinesl ovoce. Podle posledních informací probíhají přípravy na spuštění služby i v České republice. Problematická byla zejména legislativní otázka a vůbec realizace platebního systému, to se však už podařilo vyřešit. Na překladu se již také pracuje, takže pokud vše půjde podle plánu, v době vyjití tohoto čísla by měl být český Xbox Live technicky připraven.

Samozřejmě to ale není vše. Problém Xbox Live nespočívá jen ve spuštění systému, ale také v jeho každodenní údržbě. Není třeba jen přeložit dashboard, ale také vytvářet popisky ke každé vyšlé hře i traileru, řešit případné potíže s neprovedenými platbami, chybnými kódy a další potíže všedních dní. Situaci navíc může zkomplikovat plánované spuštění služby Video Marketplace v Evropě, které se chystá na podzim. Práva na filmy, hudební klipy a podobné záležitosti v češtině většinou vlastní místní distributoři a jednání s nimi by mohlo situaci zhoršit.

JARO 2008?

I když by vám žádný zástupce Microsoftu oficiálně nepotvrdil ani přípravy lokalizace, natožpak plánované datum vydání, jako logický termín se nabízí rok 2008, nejpravděpodobněji jeho první polovina. Letošní podzim je přespříliš nabitý a spuštění Video Marketplace v Evropě bude pro firmu dostatečně velkým soustem.

Jaro bude klidnější a Česká republika by se v něm měla „svézt" se spuštěním služby v dalších zemích východní Evropy – Polskem a Ruskem. Polsko ji má prakticky jistou, pokud by letos dostaly Xbox Live tři země, došla by řada právě na něj. V Rusku probíhá od jara „testovací provoz" s lokalizovaným dashbordem, ale bez oficiálního launche Xboxu a podpory (obojí je ovšem na spadnutí). Na jaře 2008 navíc přijde vícero her, s jejichž startem by mohlo být spuštění služby spojeno. Například Grand Theft Auto IV.

Do té doby nezbývá domácím hráčům nic jiného než předstírat, že žijí ve Velké Británii, USA nebo podobných zemích. A ačkoli za službu řádně zaplatí, budou muset přečkat podezíravé dotazy na infolince nebo neustálou hrozbu zrušení účtu. A to není zrovna atmosféra, v níž se člověk baví a raduje z hraní.

Honza Morkes

JAK NA XBOX LIVE

Samozřejmě že i čeští hráči se připojují na Xbox Live. Jde to poměrně jednoduše, avšak proces skýtá riziko zablokování účtu. Češi musí totiž předstírat, že jsou ze země, kde je služba oficiálně podporována (uvedení nepravdivých údajů ovšem opravňuje Microsoft ke zrušení účtu). Pokud se ale budete držet rad OXM, neměli byste mít s hraním přes Xbox Live problém.

Nejčastěji hráči při registraci volí za svou domovskou zemi Velkou Británii. Při připojování na Xbox Live (předtím si ale musíte nastavit síťové připojení) budete vyzváni k potvrzení Gamertagu (ten ovšem už může mít některý jiný hráč, proto budete vyzváni k výběru jiného jména) a data narození (pokud jste dospělí, hodí se uvést věk nad 18 let, jinak nebudete mít přístup k některým materiálům). Poté vyplníte další údaje (mail, heslo, doplňující otázku). U adresy musíte správně napsat britské PSČ – zvolte třeba W1A 1AE. Zbylé údaje se už týkají samotného hraní, například výběr zóny nebo volba předplatného. Základní silver účet je zdarma, pokud ale chcete multiplayer, musíte si pořídit Gold předplatné.

ZÁKLADNÍ INFORMACE A RADY

- Základní předplatné Xbox Live GOLD na čtvrt roku stojí zhruba 699 Kč, výhodnější jednoleté 1 999 Kč.
- Předplatné GOLD lze zaplatit také kreditní kartou. Tuto možnost ale nedoporučujeme. Kreditní kartu totiž máte většinou českou, adresu britskou, a hrozí tak zablokování účtu.
- Účet bývá také často blokován při zjištění nelegálních operací s konzolí (zejména pirátské úpravy).
- Ničemu neuškodí, když si najdete opravdu reálnou adresu v zemi, v níž se registrujete.
- Pokud dodržíte všechny rady, nemělo by vám zablokování účtu hrozit (účet byl zatím zablokován vždy těm, kteří porušili jedno z pravidel).

Maďarsko
10 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 20 000 dolarů
990 uživatelů

JAR
47 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 13 000 dolarů
1 792 uživatelů

Spojené arabské emiráty
4 milióny obyvatel
HDP na obyvatele – 29 000 dolarů
uživatelé nesledováni

Slovensko
5 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 18 000 dolarů
395 uživatelů

Polsko
39 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 15 000 dolarů
3 128 uživatelů

Rusko
143 miliónů obyvatel
HDP na obyvatele – 12 000 dolarů
uživatelé nesledováni

KOMUNITA

Česko-slovenský Leaderboard

AUTOR: Matěj Havíř

Vítejte!

Gamerscore. Magické slovíčko, způsob, jakým Microsoft očaroval statisíce duší, které se nyní předhání v lovení achievementů. Za touto snůškou písmenek se neskrývá nic jiného než bodový systém motivující hráče k co nejlepším výkonům, co nejdelšímu hraní, ale hlavně jim dává záminku ke koupi dalších a dalších her (a to i těch méně kvalitních – prostě proto, že mají snadné achievementy). Bylo jen otázkou času, kdy se nejvýkonnějším profíkům české scény podíváme na zoubek. A začneme od prozatímní bronzové příčky, kterou dravě hájí chlapík jménem Cryptah. Mimochodem, pokud o tom ještě nevíte, na stránkách **www.pg24.tv** můžete sledovat nový pořad o Xboxu 360 s velmi trefným názvem Xbox 360 – a to včetně dílů z archivu. Určitě se tam dříve či později o achievementech také něco dozvíte. No ale teď už rychle do říše čísel...

UDĚLAT ČESKO-SLOVENSKÝ žebříček hráčů na základě gamerscore není úplně nejsnadnější úkol. Důvodů je několik. Za prvé: neexistuje žádný oficiální Leaderboard. Pravda, Microsoft sice začal spolupracovat se stránkami mygamercard.net, jež shromažďují všemožné (a někdy i nemožné) statistiky a údaje o online aktivních uživatelích, bohužel jejich počet se přibližuje „pouhým" dvěma miliónům hráčů. Přičemž, jak všichni víme, Live obývá na sedm miliónů bytostí. Další vadou na kráse je nemožnost efektivně kontrolovat státní příslušnost jednotlivých hráčů. Když si necháte ze světového Leaderboardu vyfiltrovat české (potažmo slovenské) hráče, pravděpodobně vám mnoho z nich nebude povědomých ani v případě, že jste aktivní online maniak.

Problémů by se našlo víc, ale poměrně spolehlivou metodou se zdá být spojení těchto internacionálních žebříčků s ověřeným seznamem domácích hráčů, který mám ve svém PC, a s malou špetkou informací vydolovaných z mého friendlistu. :) Pokud by někdo svými body aspiroval na umístění v žebříčku a přesto tam není, obraťte se prosím na Kamila, který má poslední dobou nějak málo práce... (dobře, radši to napište mně na ABusee@post.cz, příště budete přítomni). Do první desítky se vsunul i jeden z redaktorů OXM, který mě svými výkony dlouhodobě trýzní a jeho hlášky: „Už mám nad 20 000 bodů, kde tvrdneš?" působí na můj lymfatický systém jako rychlovarná konvice. Přesto ještě nejsem ve stádiu, kdy bych ho vycenzuroval. Zatím...

ACHIEVEMENT UNLOCKED
Got GamerScore?

LEADERBOARD DOMÁCÍ SCÉNY – TOP 20

1. u51010 69 134
2. WeakenedCaesar 51 524
3. Cryptah 47 634
4. Redfighter CZ 28 378
5. treidcz 27 070
6. dEViL SK 24 833
7. Isildur heir 24 150
8. tfbilly 22 470
9. wolwerincz 22 271
10. Krabat CZ 20 606
11. JeesyCZ 20 533
12. hitmanx360 19 943
13. Mitsurugi CZ 19 455
14. pinheadcz 18 855
15. AufCrackCzeche 18 295
16. Dark Digo 18 230
17. Jaffik 17 894
18. RASTAS KILLER 17 675
19. Kaunaz 17 588
20. Azziecz 17 312

LEADERBOARD SVĚTOVÉ SCÉNY – TOP 5

1. Sufoor (USA) 203 105
2. StripClubDj (USA) 177 498
3. BushPir8 (USA) 175 411
4. barbieri (Itálie) 175 298
5. XTRONIC (USA) 163 028

Xbox LIVE Achievements Summary

Back to Gamer Profile

	Cryptah	ABusee
Game(s) Played	119	85
Gamerscore	47634	12494
SAMURAI WARRIORS 2 Cryptah Last Played Online: 4/9/2007	0 of 1000 0 of 21 Achievements	0 of 1000 0 of 21 Achievements
MOH Airborne Cryptah Last Played Online: 4/9/2007	190 of 1000 15 of 46 Achievements	0 of 1000 0 of 46 Achievements
Stranglehold Cryptah Last Played Online: 3/9/2007	170 of 1000 12 of 45 Achievements	0 of 1000 0 of 45 Achievements
TigerWoodsPGATOUR® 08 Cryptah Last Played Online: 2/9/2007	165 of 1000 10 of 31 Achievements	0 of 1000 0 of 31 Achievements
Rapala Tournament Cryptah Last Played Online: 1/9/2007	65 of 1000 2 of 30 Achievements	0 of 1000 0 of 30 Achievements
Rayman Raving Rabbids Cryptah Last Played Online: 1/9/2007	500 of 1000 9 of 16 Achievements	0 of 1000 0 of 16 Achievements
Blazing Angels 2 Cryptah Last Played Online: 1/9/2007	0 of 1000 0 of 50 Achievements	0 of 1000 0 of 50 Achievements

KOMUNITA

ROZHOVOR S AKTUÁLNĚ 3. NEJLEPŠÍM HRÁČEM PODLE GAMERSCORE - Cryptah

Tebe považuji za skutečně hardcore hráče. Kolik hodin denně trávíš hraním?
No, záleží jak kdy. Hodně času mi zabírá moje zaměstnání, takže přes týden můžu jen po večerech, když se vrátím domů. Ve všední dny hraju kolem pěti hodin. O víkendu to je ale jiná. Ráno vstanu, zapálím si cigaretu a zapnu Xbox. Vyrušit mě může jen oběd. :) Pak se koná večerní program (pivečko, kino nebo nějaká známost). A pokud zbude čas, sednu ke konzoli a do ranních hodin hraju. Také to záleží na tom, co je momentálně aktuálního. Jako třeba nedávno Bioshock – sedl jsem si v pátek v 8 hodin ke konzoli a skončil ráno v 6 s poraženým bossem.

Jo, Bioshock teď louskám, ale pro mě to je běh na dlouhou trať. Užíváš si ty hry, nebo je pařís víceméně kvůli udržení se mezi elitními českými hráči? (vím, že b) je správně :))
Otázka na tělo. Spousta lidí, co si myslí, že hraju jen pro gamescore, nemá tak úplně pravdu. Samozřejmě že Microsoft mě dostal na své achievementy, ale i přesto celý život hraju a miluju hry. Užívám si téměř každou. Ale gamerscore je pro mě samozřejmě důležité. Je to vizitka tvého hraní. Spousta achievementů není jednoduchých a pokaždé, když se nějaký otevře, je to, jako bys slyšel potlesk ve velkém sále – odměna za tvé umění. Mám to rád a jen tak nepřestanu. Přinesu si hru a ještě, než ji pustím, vím, co mám dělat, abych achievementy získal. Některé jsou skoro nemožné, ale tím větší je radost, když pípne.

Souhlas, chvílemi jsem to viděl stejně jako ty (do doby, než jsem zjistil, že achievementy mi na hry nevydělají). Každopádně tvoje gamerscore se nezadržitelně blíží k magické hranici padesáti tisíc. Jakého achievementu si vážíš nejvíce, jaký byl ten nejtěžší?
Těžkých bylo hodně. Některé zas naopak lehké. Když si vzpomenu na trápení u Call of Duty 2 na Veteran obtížnost, bublá mi v žilách adrenalin ještě dnes. :) Ne, vážně, vím, který achievement je pro mě nejcennější. Je to v NBA Live 2007, achievement za 1 000 lidí online ve stejnou dobu na serveru EA Games. Pokaždé, když jsem se tam nalogoval, bylo tam maximálně 120 lidí. Nemožné. Jenže pak se stala úžasná věc. Lidi z celého světa se domluvili a stanovil se přesný čas, kdy se tam sejdeme. Všichni, co mají tuto hru a zájem o achievement, se měli nalogovat v danou hodinu. Já jsem tam samozřejmě nechyběl. Připojil jsem se a viděl v daný čas 550 lidí online. Opět jsem si řekl, že je to ztracené. Seděl jsem před obrazovkou s cigaretou a díval se, jak číslo pomalu stoupá. Po dvou hodinách se stal zázrak. Všem lidem čekajícím u Xboxu se achievement otevřel. Všem naráz a ve stejný čas. To je neuvěřitelné. A tento achievement už nebude nikdy možné udělat. Ten je cenný!

Tu akci si pamatuji, psalo se o ní na internetu. Co vůbec říkáš na českou konkurenci? REK CZ nám odpadl, WeakenedCaesar je permanentně offline – to už nám zbývá tak akorát u51010, který se solidně rozjel.
Ano. :) Vypadá to, že mě chceš provokovat. Dvou rivalů jsem se, díky bohu, zbavil, to je pravda. Řeknu ti to asi takto: kdybych měl více času, žádná konkurence by nebyla. :) Uznáš přeci sám, že na to, že jsem pracující člověk, který se pět dní v týdnu vrací domů ve večerních hodinách, mám gamerscore velmi slušné. Kdyby systém gamerscore přišel v mých studijních letech, bavili bychom se teď o dvakrát vyšším skóre, to mi věř. Každopádně, co se týče u51010, je to dobrý hráč. Má některé achievementy také pěkné. Navíc se zdá, že jsem pár dalších lidí nakazil zhoubnou honičkou za gamerscore. Posledním bojovníkem je teď karlos99 a jde mu to dobře. Ale na Xboxu nesmíš být nikdy sám, vždy musíš mít kamarády. Pak je zážitek ještě lepší. Velmi si cením svých kamarádů treidcz, karlos99 a McKato. To jsou moji bratři ve zbrani. :)

A sleduješ zahraniční scénu? Pokořena byla již hranice 200 000 bodů – pro mě nepředstavitelné moře času stráveného hraním – to snad musejí být už statisíce herních hodin.
Ano, sleduji, ale popravdě to zas tak moc neobdivuji. Sám víš, jak to chodí. Jedna konzole byla v klubu, kde hrály stovky lidí. Běžela 24 hodin denně a mohl si na ní zahrát, kdo chtěl. To není dílo jednoho člověka (údajně toto měla být taktika aktuálně druhého světového hráče, pozn. ABusee). Achievement si musíš zasloužit a pokořit ho. Když to udělá někdo za tebe, ztrácí to kouzlo. Já se k tomuto číslu také jednou dostanu, ale ne za cenu toho, že nebudu mít žádný osobní život. Všeho moc škodí a myslím, že už v tuhle chvíli jsem dost nakažený multimediálním světem. :) Ale neboj se, baví mě to a brzdit nebudu. Zatím...

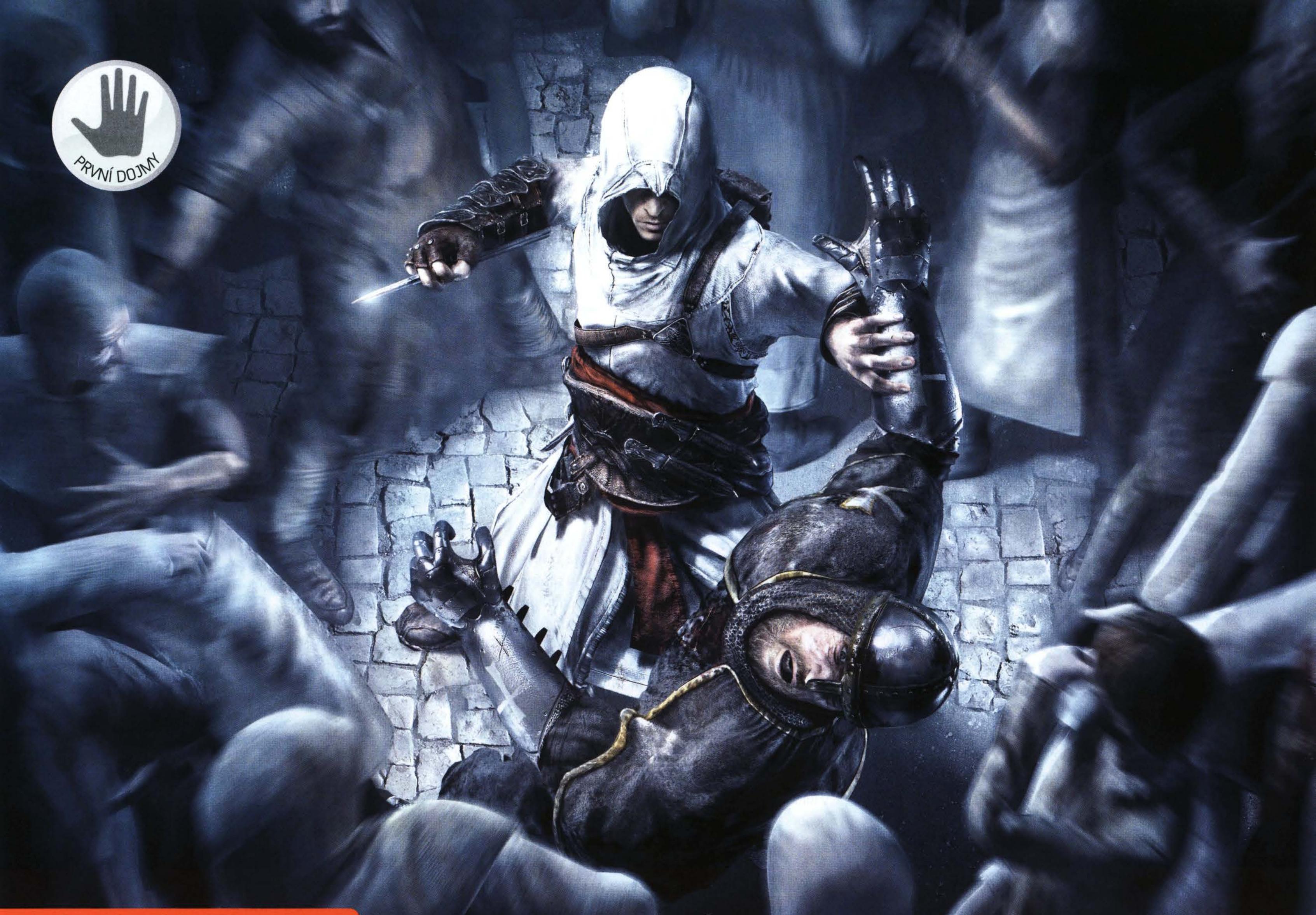
Jasně a navíc cheatujou, to my nevedeme. :) Hraní na dalších platformách pro tebe asi nepřichází v úvahu. Přesto, co si myslíš o systému trofejí na PS3? Vidíš v tom dobrou alternativu v „boji" s achievementy?
Néée, proboha zatím určitě ne. Není to potřeba. Ostatní konzole jsou jistě dobré. Kupříkladu Wii. Samozřejmě jsem ho zkusil, byla to sranda, ale nijak mě to neuchvátilo. Co se týká PS3 – nic proti ní nemám. Rozhodně jako Blu-ray přehrávač dobré, ale na hry ne. Vidím tam hned několik problémů. Největším je dostupnost her. Sami vývojáři tvrdí, že se jim hry na PS3 dělají blbě. U Xboxu je to jiné. Široký výběr titulů a Microsoft poskytuje skvělé podmínky pro tvorbu her. Také to podle toho vypadá. Teď jsem sledoval test rozdílů hry Colin McRae: DiRT na PS3 a X360. Rozdíl byl jasný a Xbox měl navrch. Nechci v žádném případě měnit konzoli. Ta moje nemá chybu. Je to, jako kdybych jezdil v Lexusu, a pak ho prodal a koupil Škodu Favorit. Co se týká PS3 Home, je to dobrý nápad. Ale nefunguje tak dokonale a rychle jako na Xboxu. Okamžitě nevidíš, jak je na tom každý hráč u dané hry, co dokázal, kde zrovna ve hře je – prostě vše. PS3 Home je příliš zdlouhavý a za chvilku přestane bavit. Achievementy na Xboxu jsou legální drogou, takže suma sumárum: PS3 ne, děkuji.

Ty bys mohl vymýšlet slogany pro Microsoft. :) Navíc ti uděluji achievement za nejukecanějšího hráče, kterého jsem v komunitě zpovídal. Takže poslední otázka: Co říkáš na léčebnu závislých hráčů v Nizozemsku – potkáme se tam někdy? Znáš to, někdo tam jezdí za kytičkami, jiný do léčebny...
Hmm, vtipálek. No dobře, asi jsem ukecanej, ale to proto, že mě lidi rádi poslouchají. :) Ne, vážně, ten achievement mně můžeš zařídit? Já bych ho moc chtěl. Dobře, takže léčebna. Skvělé! Já jsem o ní dodnes neslyšel, tak je jasné, kam pojedu příští léto. Jistě tam je spousta utonulých duší, které tam trpí jen proto, že nedokázaly získat nějaký achievement. Udělám jim přednášku, dám jim své rady a zahrajeme kolektivně. Můžeš se přidat. :) Jistě by tvému gamerscore prospěl jeden Cryptah. :)

Osobně jsem zvědavý, zda tě odtamtud pustí domů. :)

GAMERTAG: CRYPTAH
GAMERSCORE: 47 634
VĚK: 27 LET
SÍDLO KONZOLE: PRAHA
POZNÁVACÍ ZNAK: MÍSTO OTÁZKY „JAK SE MÁŠ?" VYZVÍDÁ ZMĚNY V GAMERSCORE

Info: Snadno jej identifikujete podle pokřiveného stylu chůze, okatě připomínající postavičky za Saints Row. Filip, toho času pracující jako Produkt Manager IT, je také vášnivým skladatelem hiphopových textů. Ostatně mnozí z vás jistě znají jeho xboxový song, který se do podvědomí hráčů zapsal jako naše „oficiální" hymna (poslechnout si jej můžete na stránkách www.cryptah-scors.com). Nepohrdne návštěvou kina, divokou párty a překvapivě hraním her s přáteli (můžu potvrdit, že hraje převážně online). Své tělo občas protáhne u snowboardingu, basketbalu nebo s krásnou černoškou či Asiatkou.



ASSASSIN'S CREED

VÝROBCE: UBISOFT MONTREAL	**VYDAVATEL:** UBISOFT	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO	90 %

DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 2007

Assassin's Creed

Nejlepší hra z prostředí křižáckých válek? Nejlepší hra ze středověku? Nebo rovnou nejlepší hra vůbec?

AUTOR: Honza Morkes

MNOHO TITULŮ SE SNAŽÍ svůj úspěch pojistit kopírováním svých předchůdců nebo připodobněním k legendám. Občas se ale objeví kousek, který na všechny ostatní kašle a jde si svou cestou. Assassin's Creed od počátku patří mezi tituly s nejvyššími ambicemi. Tvůrci chtějí vytvořit vlastní žánr, nabízející unikátní zážitky a události. A viditelně se jim to daří! Přestože jde o novou značku, od prvních okamžiků je příběh mladého zabijáka Altaira v centru zájmu celé herní obce. A co víc – s každou další ukázkou a ochutnávkou se nadšení stupňuje!

NEXT-GEN = HRA JAKO FILM?

Pamatujete si přeci první video, ne? V plášti zakuklený Altair se prodírá davem, odstrkuje lidi a nespouští z očí řečníka na tribuně, vzápětí bleskurychle vystartuje a během pár sekund nesympatického vyvolávače i jeho stráž sprovodí ze světa. Následuje zběsilý útěk městem, po střechách i ulicemi, a když už to vypadá, že stráže vraha dostihnou, Altair se zastaví před otevírajícími se branami kostela a splyne s davem podobně ustrojených kněží. Paráda! Přesto však zůstala nezodpovězena otázka – jak se Assassin' s Creed vlastně bude hrát?

Rozumějte, jedna věc je filmový trailer, v němž hlavní hrdina přesně ví, kudy se vydat, aby to vypadalo co nejefektivněji. Úplně jinou záležitostí jsou ale nezkušené hráčovy ruce, jež netřímají v ruce scénář, nýbrž pouhopouhý ovladač a neví, kam jít, kdy vyjdou z kostela kněží a jak se dostat na střechy jeruzalémských domů. Naštěstí už vývojáři konečně nechali otestovat hru i novináře a výsledek je nadmíru uspokojující. Ovládání je velice intuitivní, a přestože hráče nikdo za ručičku nevodí, máte pocit, že jste Altair. Víte, co máte dělat, vidíte spoustu možností, jak úkol splnit, a stačí jen zvolit některou z cest.

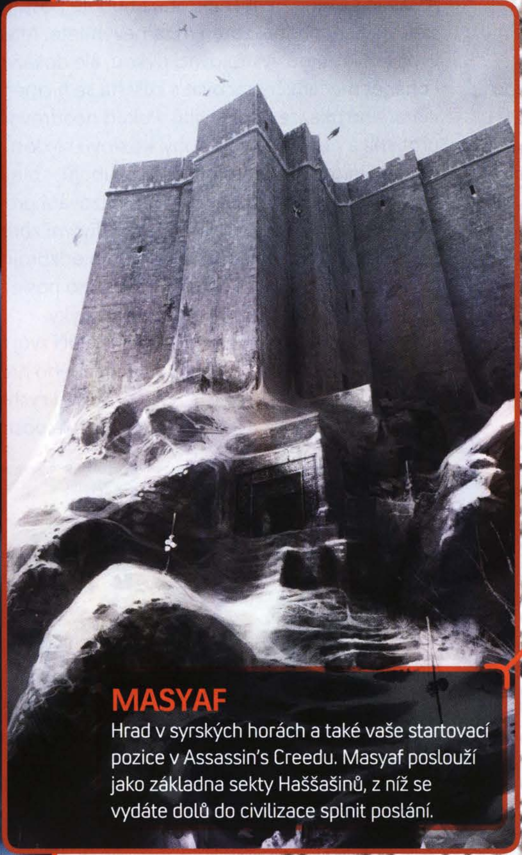
VÁLKA JE VŮL A VŮL MUSÍ NA PORÁŽKU

Než tak učiníme, povězme si, proč vlastně musel řečník z traileru umřít, místo aby si v poklidu hrál na Xboxu a sbíral achievementy. Píše se rok 1191 a třetí křížová výprava je v plném proudu. Bojuje se o každé město, na jedné straně Francouzi a Angličané v čele s Richardem Lví srdce, na druhé straně obávaný Saladin. V roli Altaira, člena sekty Haššašínů, nebudete držet palce ani jedné straně. Naopak, vaším úkolem bude zlikvidovat devět mužů, jež z konfliktu nějakým způsobem profitují. Hra bude politicky korektní, zabíjet budete muslimy i křesťany, abyste posléze zjistili, že vše nedělali

Na hře pracuje většina týmu, který vytvořil Prince of Persia: Sands of Time, první díl novodobých dobrodružství perského prince.

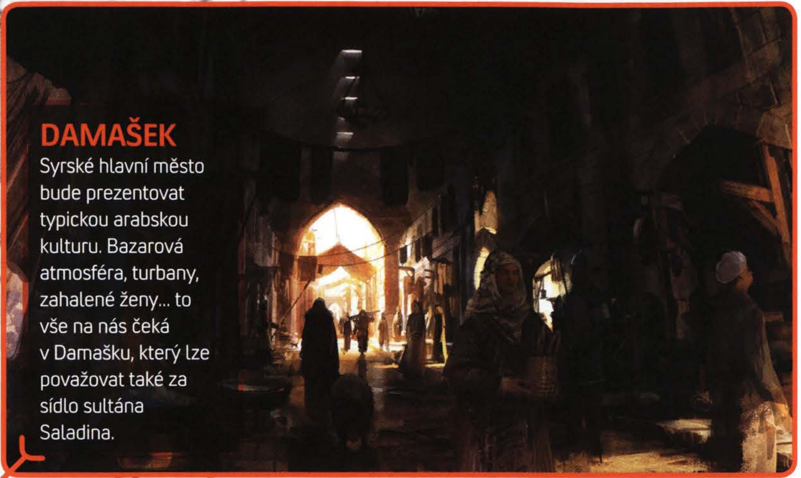
EXKURZE DO SVATÉ ZEMĚ

Křížové výpravy probíhaly od roku 1095 ve snaze pomoci Byzantské říši a dobýt křesťanským věřícím přístup do Jeruzaléma. Assassin's Creed se odehrává o sto let později, v době třetí křížové výpravy. Před ní bylo celé území ztraceno a v roce 1191 francouzská a anglická vojska útočila z pobřeží.



MASYAF

Hrad v syrských horách a také vaše startovací pozice v Assassin's Creedu. Masyaf poslouží jako základna sekty Haššašinů, z níž se vydáte dolů do civilizace splnit poslání.



DAMAŠEK

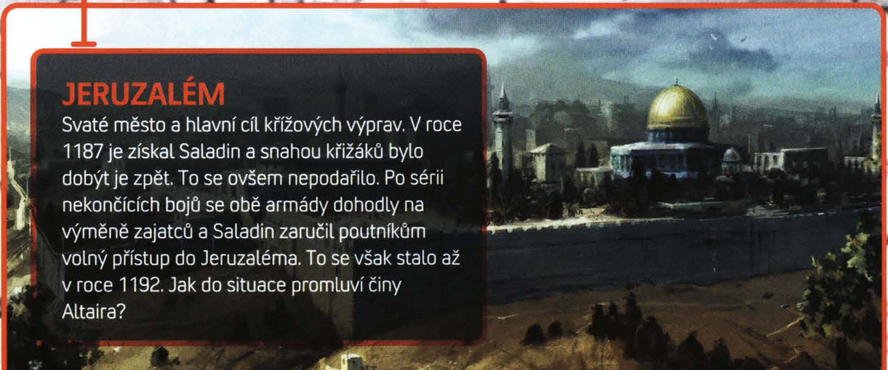
Syrské hlavní město bude prezentovat typickou arabskou kulturu. Bazarová atmosféra, turbany, zahalené ženy... to vše na nás čeká v Damašku, který lze považovat také za sídlo sultána Saladina.

AKKON (ACRE)

Starobylé izraelské přístavní město má dobu své největší slávy za sebou. Ve středověku však bylo centrem oblasti a také jedním z prvních cílů evropských armád. Křižáci jej pod vedením Richarda Lví srdce dobyli právě v roce 1191.

KŘIŽÁCI

Úspěšné tažení do Svaté země vedla francouzská a britská armáda. Kvůli návratu Filipa II. do Evropy se později vedení ujal Richard I. zvaný Lví srdce. V roce 1191 se mu podařilo po dobytí Akkonu obsadit i další místa podél pobřeží.



JERUZALÉM

Svaté město a hlavní cíl křížových výprav. V roce 1187 je získal Saladin a snahou křižáků bylo dobýt je zpět. To se ovšem nepodařilo. Po sérii nekončících bojů se obě armády dohodly na výměně zajatců a Saladin zaručil poutníkům volný přístup do Jeruzaléma. To se však stalo až v roce 1192. Jak do situace promluví činy Altaira?

jen kvůli zisku. Odhalíte velké spiknutí, které neohrožuje jen Blízký východ, ale rovnou celý svět.

Jestliže zápletka neohromí (alespoň ne v současné podobě, nicméně stále se spekuluje o roli futuristických záběrů à la moderní kamera, jež se objevily v trailerech – hra bude pravděpodobně mít přesahy do současnosti), rozloha Svaté země rozhodně ano. Tvůrci slibují zpracovat rozsáhlé oblasti dnešního Izraele, Libanonu a Sýrie včetně nejvýznamnějších sídel doby v čele s Jeruzalémem. Dočkat bychom se měli nejen střetů ve městech, ale také cestování v otevřených oblastech. Altair útočící v ukázce z koně na jednoho z vojáků naznačuje mnohé. Nic víc však zatím o mimoměstském boji nebylo oznámeno. Ačkoliv se datum vydání hry blíží (Assassin vychází v listopadu), ohromováni jsme zatím pouze ukázkami z jeruzalémských uliček. Měst ale bude více a každé nabídne kromě specifických úkolů i unikátní atmosféru.

LIDI, SPOUSTA LIDÍ

Když máte na vizitce coby povolání „assassin", nemáte moc variabilní pracovní náplň. Přestože se vám některý z kontaktů možná zalíbí, příležitostí popovídat si a sblížit se moc nebude. Po zadání úkolu (respektive dalšího cíle) se v ideálním případě přesunete k místu činu a porozhlédnete se po okolí. V každé situaci byste měli mít na výběr z několika možností. Zvolíte humpolácky hrubou sílu a pokusíte se probít do sídla záporáka s mečem hltajícím litry krve? Nebo raději přeskáčete po střechách a potichu odstraníte hlídku na vyvýšeném místě? Můžete se také vydat cestou krytí a opatrného postupu za bednami nebo uprostřed davu.

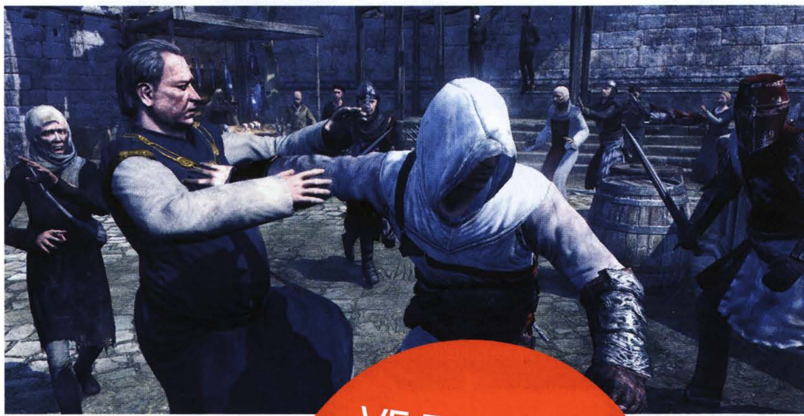
Anonymní lidé budou po většinu doby hrát důležitou roli. Ulicemi se vždy hemží desítky osob, mezi nimiž se můžete skrývat, častěji vám ale budou zavazet. Zde jistě využijeme zkušenosti z městské hromadné dopravy. Můžete být slušňák a jemně se prodírat davem – zpomalí to váš postup, ale riziko prozrazení díky možnosti skrývat tvář nebude vysoké. V druhém režimu se naopak na nějakou tu ránu nehledí. Probíháte mezi lidmi, strkáte do nich a nevšimne si vás jen největší flegmatik, kterého ani odhození o dva metry nevyvede z míry. Dav by měl reagovat na vaše chování a údajně i brát v potaz vaše předchozí skutky. To se ale týká spíše konkrétních skupin, jako jsou zmiňovaní kněží z kostela. Jelikož tvůrci slibují i vedlejší mise, nabízí se logický obchod „Altair pomůže jim a oni pak jemu". Prodírání se davem je nesmírně efektní, zároveň ale extrémně náročné na zpracování. Proto to také v aktuální verzi občas skřípe, objekty se prolínají a někteří lidé reagují podivně a nepochopitelně. Věřme, že se do finální verze podaří vše vychytat a uhladit.

DNEŠNÍ POŘAD SPONZORUJE TESCOMA

Assassin's Creed není Thief, ať už budete postupovat sebevíc nenápadně, zbraním se nevyhnete. Altair je vybaven krátkou vystřelovací dýkou, ale dokáže se i ohánět mečem či pracovat s kuší (ta se nicméně v hratelné ukázce neobjevila). Pokud neodrovná protivníka nečekaně ze zálohy, ke slovu se dostanou tradiční ingredience šermířských soubojů – bloky, výpady, nečekané úskoky nebo odhazování protivníka. Altair může plynule volit mezi jednotlivými zbraněmi i způsoby likvidace nepřítele. Jednoho odzbrojí mečem, druhého hodí z hradeb a třetího pošle rozjímat o posmrtném životě pomocí dýky.

Pohyby na sebe navazují, Altair roztáčí svůj balet smrti a nepřátelé na rychlé pohyby mladého hrdiny evidentně nestačí. K realističnosti přispívá i rychlá likvidace protivníků. Nehraje se na životy a postupné

»Logika hry spočívá v realistickém modelu akcí a reakcí všech obyvatel – a ti vám ochopitelně nezbaští, že vaše vražda byla jen generální zkouškou na vánoční dramatický večírek



Omráčen z fotorealistické grafiky Assassin's Creedu?

VE ZKRATCE

Nová herní série od Ubisoftu chce (stejně jako Prince of Persia) vytvořit specifickou odrůdu akčního žánru. Otevřenost světa, chladný zabiják a inteligentní chování davu mají být jeho základními prvky.

Jade Raymond začala svou kariéru herní vývojářky v Sony, následně po anabázi u EA zakotvila u Ubisoftu.

Garrett z Thiefa je žabař, Altair se musí skrýt i po vraždě na náměstí

pižlání soupeře. Když dobře zasáhnete tělo, nastává okamžitě konec. Super! K úplné spokojenosti ovšem chybí taktičtější chování skupinky nepřátel, kteří sice Altaira strategicky obstoupí a vyvíjejí solidní aktivitu, nicméně vyznávají pravidla fair play a nezaútočí na vás, dokud se nevypořádáte s jejich předskokanem. Způsobně čekají, až na ně dojde řada a vy je odešlete expres do říše smrti.

POLDOVÉ, ZDRHÁME!

Po úspěšné likvidaci cíle se vám nedostane pochvaly ani trojice jeruzalémských děv za odměnu. Nebezpečí totiž nezmizelo – musíte utéct. Logika hry spočívá v realistickém modelu akcí a reakcí všech obyvatel – a ti vám pochopitelně nezbaští, že vaše několikanásobná vražda byla jen generální zkouškou na vánoční dramatický večírek. Stráže se začnou sbíhat a nenechají vás v klidu odejít. V zásadě máte dvě možnosti – zlikvidovat všechny protivníky v okolí, nebo vzít nohy na ramena a zdrhat, kamkoli! Můžete se prodírat davem, používat vedlejší uličky nebo vyšplhat na všudypřítomné žebříky a pokračovat v útěku o pár metrů výše. Pokud máte ve městě kamarády, zkuste k nim zamířit, pomůžou – zpomalí pronásledovatele a vy se budete moci někde skrýt, pod plachtou, v kupce sena nebo třeba nenápadně usednete na lavičku jako obyčejný občan.

Hra pracuje s tradičním systémem „wanted level", v němž každá vaše nestandardní akce poutá pozornost. Podobně jako třeba v GTA jsou malé prohřešky typu pobíhání po ulicích a strkání do chodců odpuštěny rychleji než vražda v přímém přenosu. Tak či tak, než se vrátíte na svou základnu, musíte ze sebe setřást pozornost, nikdo nesmí vidět, kam jdete, natož vám být v patách. Stejné to bude i s „běžnými" útěky po městě. Když vás nikdo nespatří, jak lezete na střechu, nikdo vás tam nebude hledat a snáze uprchnete.

Klíčem k úspěchu Assassin's Creedu bude jistě ovládání. Můžete mít desítky různých možností, efektivní záběry, ale když je pak hráči nedokáží realizovat v praxi, veškerá snaha vyjde naprázdno. Ovládání Altaira je ale jednoduché a intuitivní! Základ tvoří čtyři hlavní tlačítka, jimiž měníte funkce. Pravá spoušť a tlačítko A například iniciuje nejvíce logickou akci a Altair třeba vyšplhá po zdi nebo skočí ve směru, jímž běžíte. Automatické akce a pohyby budou mít

ŽIVOTOPIS ZABIJÁKA

JMÉNO: Altair

PŘÍSLUŠNOST: sekta Haššašínů, podle zakladatele klanu Hasasina (zlé jazyky ovšem tvrdí, že jméno vzniklo kvůli užívání hašiše)

VĚK: neznámý, cca 20 let (4 roky ve vývoji)

RODIČE: Ubisoft Montreal a Jade Raymond

ZVLÁŠTNÍ ZNAMENÍ: chybějící prsteníček na levé ruce coby důkaz přijímacího rituálu mezi „assassiny"

CÍL: zabít devět mužů stojících za třetí křížovou výpravou

VZDĚLÁNÍ: výcvik v syrských horách, kaskadérská škola

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI: řidičský průkaz skupiny H (koně) zbrojní průkaz (kuše, dýky, meč, nůž)

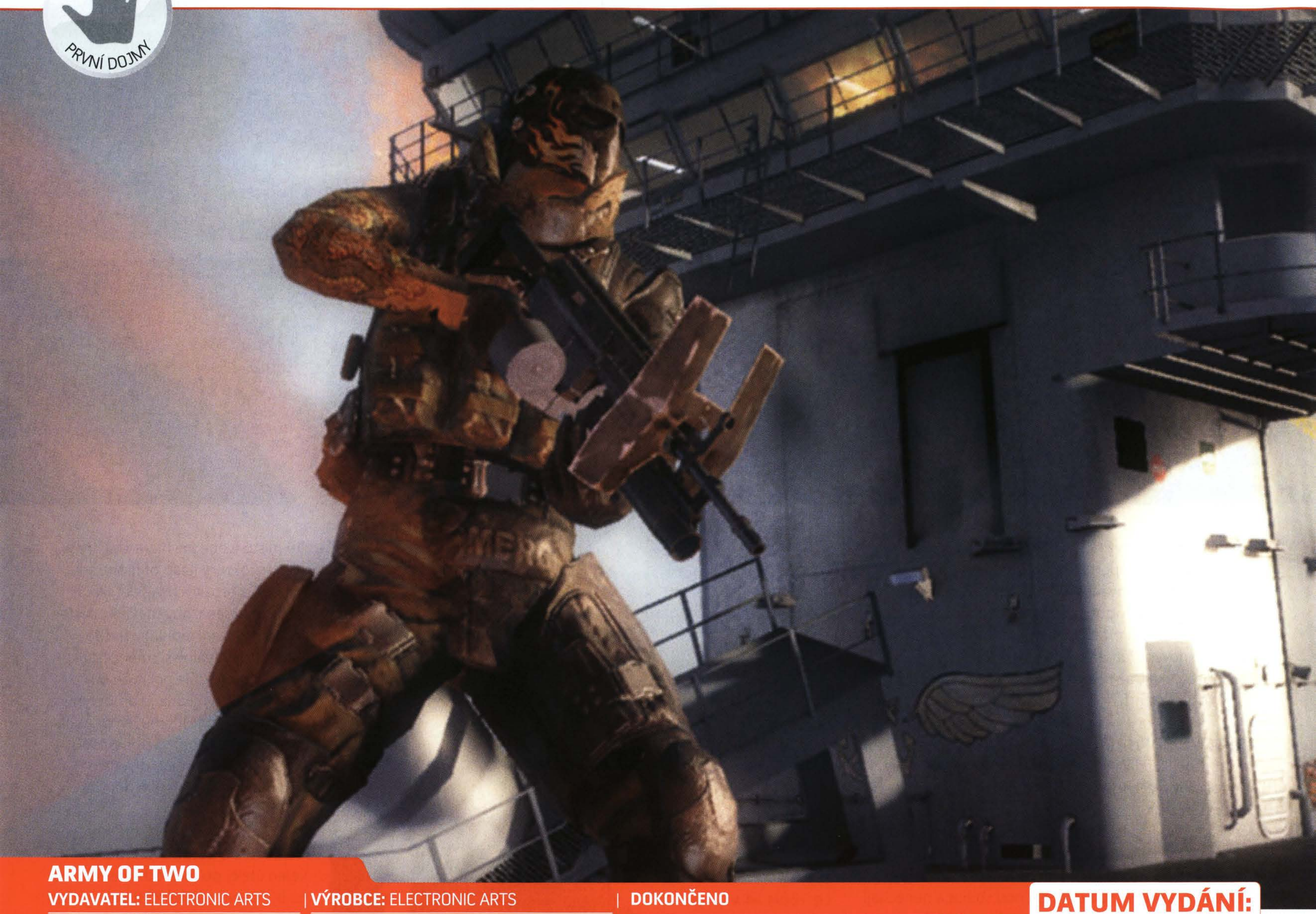
důležité místo v obecné hierarchii hry. Patří sem i skok víry (leap of faith), kdy Altair seskočí z hrozivých výšek takřka šipkou do kopy sena, aby utekl pronásledovatelům. Hra vám jedním z tlačítek napovídá i nejideálnější směr cesty. Přesto má hráč stále pocit, že on vládne dění, on si určuje průběh mise a nejlepší cestu. Hra mu jen pomáhá ji uskutečnit a podává pomocnou ruku například prostřednictvím minimapy s vyznačením důležitých bodů.

PALESTINA, ZEMĚ ZASLÍBENÁ

Nejen útěky po městech, ale celá hra má být otevřená. Tvůrci slibují vedlejší mise, možnost přivydělávat si kradením měšců a také rozsáhlé venkovské oblasti. Jaká bude jízda na koni, co všechno budeme za branami měst dělat a mnohé další otázky však nechávají tvůrci zatím nezodpovězeny.

V otázce technického zpracování ale pochybnosti netrpí. První ohromující trailery se prakticky neliší od aktuálního stavu hry, vše je plynulé a detailní. Nosiči korzují ulicemi, žebráci apaticky posedávají na lavičkách a stráže sledují vymezené území. Tvůrci nachystali do hry stovky různých postav, abyste neměli pocit, že chodíte po městě jednovaječných dvojčat. Každá osoba v okolí bude originál!

Co tedy čekat od Assassina? Autoři se vydali nelehkou neprošlapanou cestou, která je plná nástrah. Podaří se vyladit chování davu? Nebude se hráč ve středověkých uličkách ztrácet? Bude zážitek dostatečně variabilní, nezvrhne se ve vražednou rutinu? Věčně usměvavá Jade Raymond, producentka hry, nás přesvědčuje, že vše bude skvělé. Uvidíme, jestli to samé zvládne Altair, jenž se nemůže spoléhat na sílu ženských zbraní.



ARMY OF TWO

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS | **VÝROBCE:** ELECTRONIC ARTS | **DOKONČENO** 90 %

POČET HRÁČŮ: 1–2 | **XBOX LIVE:** ANO, 2

DATUM VYDÁNÍ: 15. LISTOPADU

Army of Two

V Gears of War byla kooperace jen lehký zákusek, v Army of Two představuje masitý hlavní chod

AUTOR: Karel Kališ

VE DVOU SE TO LÉPE TÁHNE. To je prostě obecně známý fakt. Ve dvou snáze zvednete těžké břemeno, dřív dokončíte úkol, snadněji přesvědčíte šéfredaktora, že dneska se jde zase do McDonaldu. A to se zatím nezmiňuji o aktivitách, jež jsou také daleko zábavnější a příjemnější, když se provádějí ve dvou a nejlépe s opačným pohlavím. Pochopitelně mluvím o hraní šachů, že. Ostatně i hraní na Xboxu si daleko víc užijete ve více lidech – a teď nemám zrovna na mysli, že si s kamarádem rozštelujete ciferníky v deathmatchi. To vám nabídne každá druhá střílečka, ovšem možnost táhnout za jeden provaz a vyprášit umělé inteligenci elektronky, to už je věc jiná.

Third person akce Army of Two vyvíjená v montrealském studiu herního molocha EA patří do skupinky několika chystaných titulů, které staví na dvojici spolupracujících hlavních hrdinů. A co jsme měli možnost vidět, právě titul od EA vypadá ze všech takových her nejslibněji.

KAMARÁD DO DEŠTĚ

Nechat se nalít do armády je nuda, pořád vás někdo buzeruje, musíte vstávat, kdy vám řeknou, dělat, co vám řeknou, a nosit zelený slipy a ponožky. Zato nájemní žoldáci, ti mají jinačí život. Práci volíte podle toho, kdo zrovna nejlíp zaplatí a do kterýho zaplivanýho koutu Země máte chuť se podívat. Na obličeji můžete klidně mít nasazenou hokejovou masku a vlastně můžete jít do akce třeba zmalovaní jako laciná čínská prostitutka, pokud si myslíte, že vám to pomůže. Hlavní je udělat svoji práci dobře. A dva zkušení žoldáci Rios a Salem ji dělají dobře. Zatraceně dobře.

Občas spolu sice vycházejí jako oheň a voda, sem tam si navzájem ubalí jednu pěstí, nadají si do (zcela nepublikovatelné výrazy byly odstraněny), ale trocha přátelského pošťuchování k tomu přeci patří, ne? Zvlášť když ví, že pokud jde do tuhého, mohou se na sebe navzájem spolehnout. Oba pracují pro soukromou žoldáckou agenturu SSC, která operuje po celém světě. Postupem času hrdinové zjistí, že šéf s nimi nehraje zrovna čistou hru, takže se vrhají do akce na vlastní pěst.

Army of Two v sobě kombinuje současné prostředí blízkovýchodních konfliktů s akcí prošpikovanou černým humorem a trochou rýpání do současné politické situace i praktik jednotlivých armád. Rios a Salem představují

Autoři vyhlásili soutěž o nejlepší návrh zbraně, kterou si můžete prohlédnout na homepage hry.

Největší hádka se vždycky strhne o to, kdo bude pádlovat, až dojde benzin

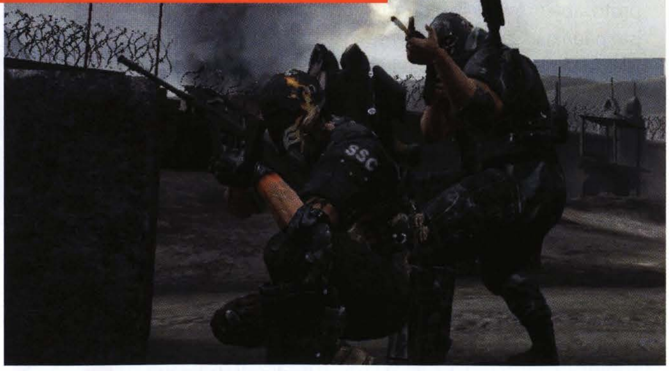
VE ZKRATCE

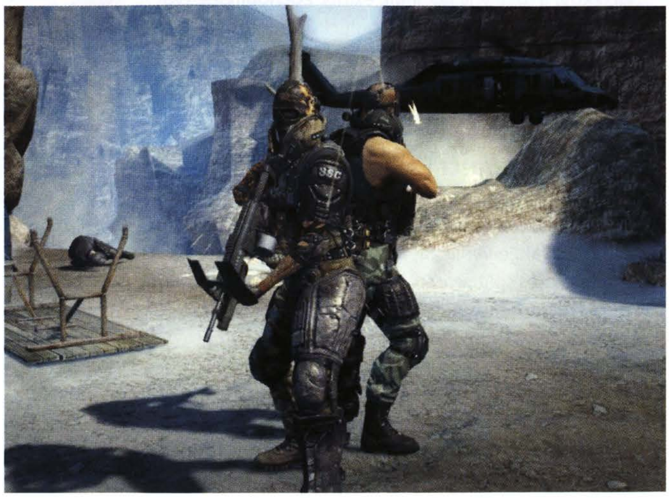
Ryze kooperativní hra s dvojicí drsných žoldáků, kteří pro vtípek nejdou daleko. Na principu spolupráce je postaveno vše, takže se s dobrým kamarádem připravte na zážitek, který hravě překoná většinu klasických střílecek.

TUNING V ŽOLDÁCKÉM STYLU

V každé vojenské hře hrají zbraně jednu z hlavních rolí, Army of Two však má jít v tomto ohledu ještě o kus dál. Do akce můžete jít se třemi zbraněmi plus granáty, nic překvapivého. Ani arzenál o počtu třiceti rozličných zbraní ještě nikoho do kolen nesrazí. To už ale neplatí pro masivní možnost jejich vylepšování. K dispozici bude široká paleta různých doplňků, jako jsou optika, podvěšené granátomety, laserové zaměřování, balistický štít, větší zásobníky, tlumiče, baterky, pažby atd., které si budete moci koupit za peníze získané plněním úkolů. Každý doplněk ovlivňuje jednu z několika různých vlastností, jako je přesnost, kadence atd. Aby vaše zbraň působila ještě unikátněji, lze ji nechat pochromovat, pozlatit, postříbřit... Se zlatým Desert Eaglem rozhodně upoutáte pozornost.

»Hraní si daleko víc užijete ve více lidech – a teď nemám zrovna na mysli, že si s kamarádem rozštelujete ciferníky v deathmatchi





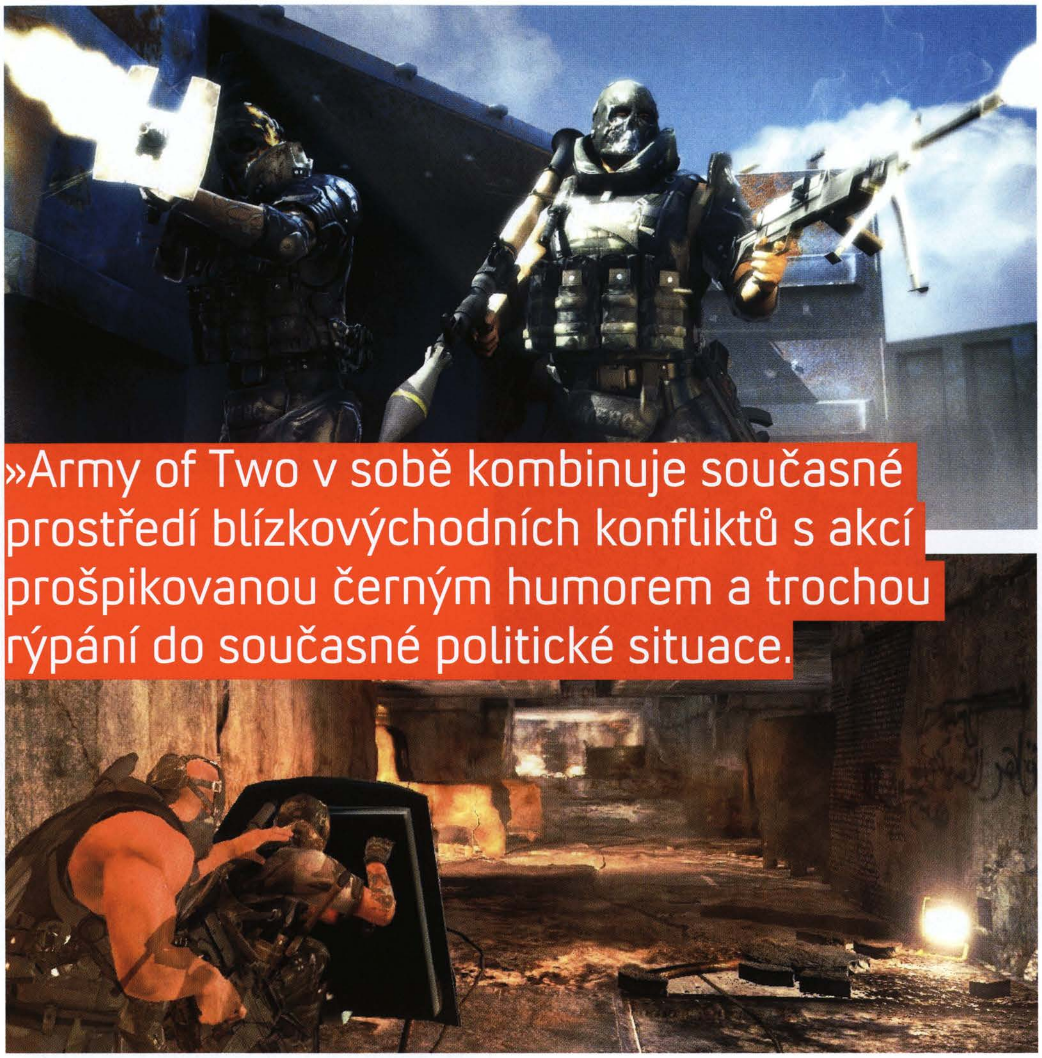
drsnější verzi hrdinů z filmů Smrtonosná zbraň či Mizerové, tvůrci se jim snaží dát do vínku osobnost, což je evidentní už v trailerech. I v samotné hře narazíte na celou řádku drobností vdechujících jim život. Můžete si spolu tlesknout, když jdete do akce, nebo parťáka zpohlavkovat, počastovat nadávkou apod. Jedná se sice jen o prkotiny, ale právě ty dávají jasné znamení – jste na všechno dva.

MAXIMÁLNÍ SPOLUPRÁCE

Na první pohled může sice Army of Two vypadat jako klasická third person akce s důrazem na krytí ve stylu Gears of War, ale vězte, že tvůrci věnovali maximální pozornost nutnosti spolupracovat. Je jedno, co zrovna máte za úkol, zda vyhodit něco do vzduchu či někoho zastřelit, je jedno, zda se mise odehrává v Afghánistánu nebo třeba Íránu. Bez kooperace si spíš postavíte sněhuláka na Sahaře, než úspěšně splníte misi.

Možností spolupráce má být celá řádka, ať už se jedná

Army of Two je teprve druhým počinem EA Montreal, prvním byla snowboardová hra SSX Blur.



»Army of Two v sobě kombinuje současné prostředí blízkovýchodních konfliktů s akcí prošpikovanou černým humorem a trochou rýpání do současné politické situace.

o synchronizované odstřelování výbušnin, aktivování různých dveří, aby se jeden dostal dál a následně otevřel cestu k postupu druhému. Abyste překonali vyšší překážku, můžete parťáka vysadit na ramena a on vás nahoru následně vytáhne. Tvůrci předvedli i slaňování, kdy jeden drží provaz a druhý mezitím opatrně zlézá kolmou stěnu. A podobných legrácek mají vývojáři v rukávu celou řádku. Kromě překonávání překážek ve dvou můžete osedlat i některý z dopravních prostředků jako třeba vznášedlo či džíp. Vždy jeden řídí a druhý střílí.

Ostatně pomáhat si pochopitelně budete i při samotných přestřelkách. Tvůrci se inspirovali online hrami a vpletli do Army of Two takzvaný „aggro" metr. Ve své podstatě jde o to, že se protivníci soustředí na toho, kdo momentálně znamená větší nebezpečí. Naprosto zásadní taktikou se tak stává upoutat na sebe pozornost, aby se mohl parťák přesunout do výhodnější pozice, otevřít dveře či provést jinou aktuálně potřebnou činnost.

Ukazatel aggra máte vždy na obrazovce a podobně jako váhy se vychyluje na stranu jednotlivých hráčů. Pokud jeden z nich naplní aggro na maximum, dochází k tzv. „overkill" – na pár sekund jedna postava získá nekonečno munice a dvojnásobné poškození, zatímco druhá se stane neviditelnou. Využití v boji je snad více než jasné. Nesmírně efektně působí i další bojové taktiky, třeba když se oba hrdinové postaví zády k sobě, čímž dokáží střelbou pokrýt celé okolí. Potěší i možnost urvat dveře od auta a nést je před sebou jako štít, zatímco parťák může pálit z bezpečí.

Tvůrci prostudovali tuny dokumentů, armádních materiálů i příruček. Na pomoc si dokonce přizvali ošlehaného armádního specialistu a veterána Richarda Woodyho, který poskytl celou řádku cenných rad. Vše proto, aby Army of Two působila co nejrealističtěji. Věděli jste například, že v žáru bitvy se často používají tampóny jako ideální ucpávka průstřelu? V Army of Two se tato strategie stává jednou z technik, pokud dojde ke zranění. Celý systém uzdravování ale působí nesmírně nápaditě.

Autoři jej postavili na systému třikrát a dost. V prvním případě cpete do rány formou minihry už zmiňované tampony, ve druhém případě přichází na řadu poskytnutí první pomoci (zraněný hráč mezitím bušením do tlačítek utíká od světla na konci tunelu :-)) a ve třetím případě se už můžete pomalu oblékat do černého na funus. Pokud dojde na nejhorší, máte vždy přesně tři minuty na to, abyste se dostali ke svému parťákovi a uzdravili ho, jinak exitus. Pochopitelně rvát do rány dámské hygienické pomůcky, zatímco vás skrápí olověný deštík, je krajně nepříjemné, takže ani nepřekvapí možnost odtáhnout kolegu do bezpečí. Pokud je při vědomí, může vám střelbou krýt záda.

ZAČNĚTE SI SHÁNĚT KAMARÁDA

Army of Two prostě po všech stánkách vypadá na hru, u které se s kamarádem perfektně pobavíte. A je jedno, zda se rozvaluje vedle vás na pohovce v obýváku a hrajete přes split screen, nebo sedí někde na druhém konci světa s headsetem na hlavě. V EA myslí na všechno, takže si pochopitelně zahrajete, i když zrovna nebude nikdo po ruce či online. Druhého žoldáka dostane pod kontrolu robustní umělá inteligence, kterou však může v kterémkoliv bodě hry nahradit živý hráč. Hodí se i zmínit, že podle ukázek vypadá umělá inteligence druhé ruky ďábla více než solidně. Žádný Rambo styl, nýbrž opatrný postup vpřed a hlavně – KOOPERACE!

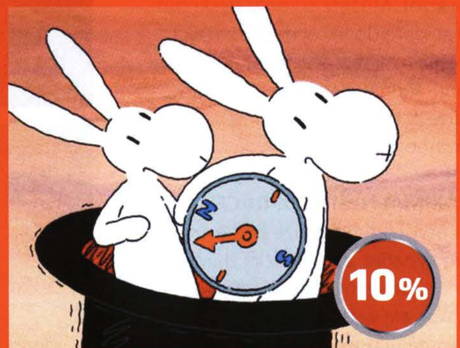
RIOS A SALEM JSOU JAKO...

Martin Riggs a Roger Murtaugh

Mike Lowrey a Marcus Burnett

Stan Laurel a Oliver Hardy

Bob a Bobek



Tvůrci slibují herní dobu 10+ hodin, což je v dnešní době standardem. Můžete si ji však rozšířit opětovným plněním úkolů a sbíráním peněz, které následně využijete pro rozšiřování arzenálu (více v boxíku) či upravování brnění svého žoldáka. Díky tomu můžete na první pohled ostříleného bojovníka světa Army of Two rozlišit od úplného zelenáče, kterému se klepou kolena, když jde do akce. A ta nastane už zanedlouho, datum vydání je stanoveno na 15. listopadu.

WWW.PRODEJHER.CZ

herní NOVINKY na XBox 360

Hra	Cena
BIOSHOCK	1690 Kč
MEDAL OF HONOR AIRBORNE	1590 Kč
HALO 3	1690 Kč
STRANGLEHOLD	1699 Kč
FORZA 2 **s CZ titulky**	1690 Kč
COLIM MCRAE DIRT	1555 Kč
GHOST RECON ADV. WARF. 2	1490 Kč
BLUE DRAGON	1590 Kč
STUNTMAN IGNITION	1590 Kč
FLATOUT ULTIMATE	1490 Kč
COMMAND&CONQUER TIBERIUM WARS	1490 Kč
SUPERMAN RETURNS	1590 Kč
THE DARKNESS	1490 Kč
GUITAR HERO 2 (včetně kytary)	2399 Kč
SHREK 3	1690 Kč

Zboží zasíláme na dobírku

Ceny platné v září 2007.

(všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH - obchodní podmínky najdete na www.prodejher.cz)

internetový obchod: **www.prodejher.cz**

e-mail: playstation@adslink.cz, tel. objednávky: **604 404 276**

XBox 360 konzole

XBox 360 core - 7.490 Kč

XBox 360 premium - 9.390 Kč

XBox 360 ELITE - 12.990 Kč

drátěný ovladač - 990 Kč

bezdrátový ovladač - 1190 Kč

paměťová karta 512 MB 1390 Kč

harddisk pro XBox 360 20 GB 2690 Kč

bezdrátový volant Wireless Wheel Microsoft - 3490 Kč

VGA kabel 390 Kč

RGB kabel 490 Kč

XBox 360 media remote - dálkové ovládání 890 Kč

předplatné na XBox Live 12 měsíců 1690 Kč

chladič s ventilátory proti přehřívání XBox 360 490 Kč

bezva hry za bezva ceny - zasíláme na dobírku

Hra	Cena
ERAGON	1390 Kč
ENCHANTED ARMS	1875 Kč
DEFJAM ICON	1390 Kč
DEAD OR ALIVE XTREME 2	1575 Kč
DEAD RISING	790 Kč
CONDEMNED	699 Kč
BLAZING ANGELS	1190 Kč
OVER G-FIGHTER	1190 Kč
CALL OF DUTY 3	1390 Kč
CALL OF DUTY 2	899 Kč
BOMBERMAN	1490 Kč
CRACKDOWN **s CZ titulky**	1690 Kč
TOMB RAIDER LEGEND	799 Kč
JUST CAUSE	1375 Kč
CALL OF JUAREZ	1490 Kč
AMPED 3	799 Kč
BATTLESTATIONS MIDWAY	999 Kč
BIONICLE HEROES	999 Kč
CHROMEHOUNDS	1475 Kč
HOUR OF VICTORY	1590 Kč
HARRY POTTER ORDER OF PHOENIX	1599 Kč
GUN	690 Kč
HITMAN BLOOD MONEY	799 Kč
THE GODFATHER	1375 Kč
WARTECH	1399 Kč
GEAR OF WARS	1275 Kč
TRANSFORMERS	1590 Kč
OVERLORD	1590 Kč
OBLIVION	1390 Kč
LOTR: BATTLE FOR MIDDLEARTH II	1290 Kč
NBA 2K6	790 Kč
NBA LIVE 07	1475 Kč
FIFA 08	1690 Kč
NHL 08	1690 Kč
NHL 2K6	690 Kč
NHL 2K7	799 Kč
FIFA 06	590 Kč
VIRTUA TENNIS 3	1590 Kč
FIGHT NIGHT ROUND 3	1175 Kč
FOOTBALL MANAGER 2007	1475 Kč
SPIDERMAN 3	1490 Kč
LOST PLANET	1390 Kč
CARS	999 Kč
NEED FOR SPEED MOST WANTED	699 Kč
NEED FOR SPEED CARBON	1375 Kč
FULL AUTO	699 Kč
MOTO GP 07	1650 Kč
MOTO GP 06	975 Kč
QUAKE 4	790 Kč
KING KONG	690 Kč
PERFECT DARK ZERO	499 Kč
ROCKSTAR TABLE TENIS	690 Kč
DEAD OR ALIVE 4	888 Kč
GHOST RECON ADVANCED WARF.	699 Kč
KAMEO	690 Kč
OPEN SEASON	1190 Kč
RIDGE RACER 6	790 Kč
PROJECT GOTHAM RACING 3	690 Kč
VIVA PINATA **s CZ titulky**	999 Kč

Autor
OXM Spiff

Featured Gamer
Hironobu Sakaguchi

Překlad
Ondřej Škoch

HIRONOBU SAKAGUCHI

Sakaguchi je ve videoherním průmyslu dobře známé jméno, ale ze setkání s ním byste to nepoznali. Hovoří tiše a s náznakem klidného úsměvu v koutcích rtů. Zdá se, že Sakaguchi nemá o svém místě v historii her žádné zvláštní mínění. Tak tomu ovšem není u tisíců lidí, kteří se zúčastnili letošního Japan Expo v Paříži, kde Sakaguchi vystoupil na pódium. Když přišel, publikum složené z fanoušků, kteří přijeli z celého světa, začalo skandovat jeho jméno. Sakaguchi je totiž stvořitelem série Final Fantasy.

Ale to je minulost; dnes tu Sakaguchi je, aby mluvil o svém novém studiu, Mistwalkeru, a o svých nových výtvorech. Sakaguchi Mistwalker založil v roce 2001 poté, co odstoupil z místa výkonného víceprezidenta Square-Enixu. Studio právě vydalo svůj první titul, Blue Dragon (kterému jsme v minulém čísle přiřkli hodnocení 8,4), a momentálně pracuje na mamutím RPG Lost Odyssey. Po hodinové prezentaci jsme si sedli s člověkem, který definoval moderní RPG, abychom si promluvili o jeho nové tvůrčí pečeti a o tom, jak konkuruje novým hrám Square-Enixu.

Opravdu vás dnes překvapila reakce publika?
(smích) Ano, překvapila. V Paříži jsem si neuvědomil, že je tolik hráčů, tolik fanoušků. Také jsem slyšel, že hodně lidí přijelo z celé Evropy.

Potěšilo vás, že jste dosáhl takové skvělé odezvy ohledně *Blue Dragon* i *Lost Odyssey*?
Ano, ohledně *Blue Dragon* jsem na sto procent spokojený, protože jeho vývoj jsme už dokončili. Ale u *Lost Odyssey* nám ještě kus cesty zbývá – momentálně je hotová asi tak z 80 %.

Vytváří očekávání fanoušků, kteří chtějí, aby se RPG od Mistwalkeru vyrovnalo, ne-li předčilo jiné zavedené tituly jako *Final Fantasy*, tlak na vývoj?
No, necítím žádný tlak ze strany fanoušků, abych podával výkony, nic takového. Skutečný tlak je ten, který na sebe vyvíjím sám, abych byl spokojený s vytvářením hry. Chci uspokojit své osobní požadavky.

Zahrnuje toto uspokojení i vaši kreativní svobodu? Svobodu, kterou jste už možná ve své předešlé společnosti, Square-Enixu, necítil?
Ano. Když jsem byl součástí Square-Enixu, dělal jsem tam jenom manažera. S Mistwalkerem máme menší tým (Square-Enix momentálně zaměstnává stovky lidí, zatímco Mistwalker má jenom hrstku tvůrců) a teď, když jsem tu především jako tvůrce, jsem mnohem šťastnější.

Jaká je tedy pozice a cíle Mistwalkeru; jak si v herním průmyslu stojí?
Jméno Mistwalker se musí brát doslovně; budí to dojem postavy, která kráčí mlhou, nevidí, co leží před ní, ale odhodlaně jde dál. Věřím, že musíme a můžeme tvořit nové světy.

Square-Enix jste opustil v roce 2001 a okamžitě jste založil Mistwalker. Věděl jste, koho chcete mít ve své nové společnosti? A s vaší pověstí, která vás předcházela, jste měl možnost vybrat si, koho chcete?

(Sakaguchi chvíli mlčí a zvažuje otázku, teprve pak odpoví.) Tam venku je nová generace talentovaných lidí… lidí, kteří do své práce vkládají velkou energii. Právě s takovou energií chci pracovat. Ale zároveň tu jsou lidé, jejichž dílo mě fascinovalo, například Akira Toriyama (proslulý kreslíř, který pracoval na manze *Dragon Ball Z* i na sérii *Dragon Quest* od Square-Enixu – pozn. OXM). Tyto talenty jsem chtěl zkombinovat.

Vy, Akira Toriyama a Nobuo Uematsu pracujete primárně na designu vašich projektů, zatímco vývoj outsourcujete do jiného studia (*Blue Dragona* programoval tým Artoon, zatímco *Lost Odyssey* vyvíjí Feel Plus). Bylo to tak záměrně plánováno od začátku, abyste se mohli soustředit na tvořivý aspekt vaší práce?
Všechny aspekty našich projektů jsou pro mě stejně důležité, ale nejdůležitější je design ústředních postav příběhu. Musí tu být určitá rovnováha, která spojuje tento design s hudbou a grafikou – obojí je stejně podstatné pro přenesení těchto postav a jejich emocí na obrazovku videohry, ke hráči. Musíte hráčům dovolit, aby se do zážitku zcela ponořili – takže je to celé o tom, jak získat v celé hře celkovou fantastickou kvalitu.

***Blue Dragon* se vrací zpět k téměř dětskému úhlu pohledu na širý svět, na mladé ústřední postavy, které bojují proti protivenství. Byla to reakce na současná RPG, jež směřují spíše k dospělejším tónům a scénářům?**
Ano, to jste řekl moc dobře.

Takže když jedna z ústředních postav *Blue Dragona*, Shui, opakovaně říká: „Já se nevzdám," je to morální zpráva, kterou má hra sdělovat?
No, chtěl jsem hráčům dát velmi přímou zprávu. Takže když dohrají hru, vypnou konzoli a odejdou, ta zpráva s nimi zůstane. Chtěl jsem, aby byla pozitivní, aby zůstala v jejich srdcích; myšlenka, kterou jsem jim chtěl hrou předat.

Znamenal úspěch *Blue Dragon* v Japonsku úlevu po tom, jak špatně si tam Xbox 360 vedl?
Samozřejmě že ano. Ale to není jediná videohra, kterou společnost vytváří; já se teď soustřeďuji na své nové projekty – na vytváření dalších skvělých videoher.

Říká se, že jste dost úzce spolupracoval s týmy, které *Blue Dragon* lokalizovaly. Jak překládáte humor a podobné věci vzhledem ke kulturním propastem?
Mluvíme-li o *Lost Odyssey*, tak tam jsem úzce spolupracoval s ředitelem týmu. Je to japonský Američan, takže jak tým, tak já pevně věříme, že tu propast překlene. Skvěle pomáhal jak s lokalizací, tak s dabingem. A Microsoft má také skvělý lokalizační tým.

Když je teď *Blue Dragon* v prodeji a *Lost Odyssey* se blíží dokončení, kam zamíří tým Mistwalker? Zvažovali jste, že byste se neomezovali jen na RPG a rozšířili se i do jiných žánrů?
Nevěřím, že by tu byly nějaké meze, čeho ještě může tento žánr dosáhnout nebo co může vyprodukovat; pořád chci tvořit hry řízené příběhem, které by zahrnovaly akční sekvence, simulace a různé typy hraní.

Jaký máte pocit z toho, že jdete proti *Final Fantasy*, sérii, kterou jste vytvořil? Samozřejmě ji bude každý srovnávat s *Lost Odyssey* – stejně jako s dalšími RPG, jež v budoucnu vytvoříte.
(Sakaguchi se koutkem úst pousměje, než odpoví.) *Final Fantasy* jsem vždy bral jako svého syna, ale *Lost Odyssey* a *Blue Dragon* jsou jako mé novorozené dcerky. Chci, aby měli všichni v budoucnu dobrý život.

A co v té budoucnosti děláte vy? Co plánujete?
Chci svobodně žít, jak profesionálně, tak soukromě. Chci mít svobodu změnit směr, když si to budu přát, svobodu zkusit různé věci, pokud se tak rozhodnu; pokud odpočívám v šedesáti stupních, chci vědět, že mám ještě dalších čtyřicet stupňů volnost a můžu se podle toho natočit.

HERNÍ ŽIVOTOPIS

Nejlepší hry Sakaguchiho kariéry

FINAL FANTASY
Formát: NES / **Rok vydání:** 1987
Tato hra měla být Sakaguchiho poslední. Namísto toho, aby zvěstovala jeho konec, stala se počátkem nejproslulejší série v historii JRPG (japonských RPG) vůbec.

CHRONO TRIGGER
Formát: SNES / **Rok vydání:** 1995
Titul, na kterém Sakaguchi poprvé spolupracoval s Toriyamou. Chrono Trigger jeho ctitelé označují za jednu z nejlepších JRPG celé historie.

FINAL FANTASY VII
Formát: PSone / **Rok vydání:** 1997
Absolutní legenda mezi všemi japonskými RPG. Stala se nejvíce uctívanou Final Fantasy všech dob, postarala se o průlom tohoto žánru do celého světa.

VAGRANT STORY
Formát: PSone / **Rok vydání:** 2000
Detailní 3D svět posazený do středověkých reálií neopustil mystický dech her od Squaresoftu. Proslavil se zvláště unikátním bojovým systémem.

BLUE DRAGON
Formát: Xbox 360 / **Rok vydání:** 2006
Absolutní návrat k uměleckému stylu prvních Final Fantasy her. Je to návrat Sakaguchiho k jeho kořenům. Nostalgie velkého tvůrce.

Ďábelský tanec, nebo jen obyčejný čardáš?

VE ZKRATCE

Jedna z nejlepších a nejstylovějších third person akcí pro Playstation míří i na Xbox 360. Připravte se na pořádnou nadílku zábavného střílení, máchání mečem, metání salt a podobných radovánek. O kvalitu se bát nemusíte, Capcom nejednou ukázal, že prostě umí.

DEVIL MAY CRY 4

VYDAVATEL: CAPCOM	**VÝROBCE:** CAPCOM	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** NE	70 %

DATUM VYDÁNÍ: ZAČÁTEK ROKU 2008

Devil May Cry 4

Zblízka jsme se podívali, jak to vypadá, když ďáblové pláčou

AUTOR: Karel Kališ

FANATIČTÍ FANOUŠCI Playstationu sice plakali vzteky, když Capcom oznámil příchod Devil May Cry 4 i pro PC a Xbox 360, ale to na výsledné situaci nic nezměnilo. Plakat tak můžeme i my, majitelé zábavní škatule s vylisovaným nápisem Xbox 360, ale štěstím. Ne nadarmo totiž tato série patří mezi nejlepší a nejzábavnější third person akce – a to i navzdory slabšímu druhému dílu. Ostrým krokem se blížící čtyřka však slibuje zůstat na trati jménem kvalita. O tom jsme se mohli ostatně osobně přesvědčit i díky hratelné ukázce.

Do tváře hry je ostrým nožem hluboko vryt nápis Japonsko a to je evidentní na první pohled. Jen těžko budete hledat titul z jiné provincie, ve kterém by pohledný a bělovlasý hlavní hrdina s povlávajícím červeným kabátem a hlavně zatraceně velkým kvérem a mečem skákal tři metry vysoko, běhal po zdi a s šibalským úsměvem likvidoval zástupy pekelných stvoření za doprovodu pořádného rockového nářezu. Devil May Cry 4 je přesně takový – chytlavá zběsilá akce a stylovost nadevše.

Tradiční hrdina Dante sice podle prvních informací přestoupil na špatnou stranu, ale to nevadí, protože jeho mladý nástupce Nero se mečem a střelnými zbraněmi ohání minimálně stejně tak dobře. Navíc má v kapse překvapení v podobě ďábelské ruky jménem Devil Bringer. Ta rozšiřuje už tak bohatou sbírku bojových komb a navíc poslouží k překonávání překážek, Nero díky ní dokáže zdolávat propasti podobně jako Indy svým bičem.

Hratelná ukázka nabízela dvě úrovně, časově omezený průzkum prosluněného a protivníky zaplněného města Fortune a mrazivé bitky s ledovými zrůdami v jakési zasněžené úrovni se žhavým vyvrcholením v podobě souboje s přerostlým ohnivým pekelným kozlem. Hra si tradičně drží vysoké tempo stavějící na jednoduchém, ale přesto bohatém soubojovém systému a plynulé hratelnosti. Ochutnávka sice neumožnila se zblízka seznámit s tradičními RPG prvky v podobě vylepšování zbraní a odemykání komb, ale samotné bitky rozhodně stačily k přesvědčení o tom, že prostě plnou hru musíme mít. A co nejdřív. Sice oproti předchozím dílům k žádným razantním změnám asi nedojde, ale to vůbec nevadí. Stačí tradiční zábavnost obohacená novým příběhem a vyleštěným grafickým kabátkem, který nás dokáže nechat tupě stát s užaslým výrazem ve tváři.

NA SLOVÍČKO S PRODUCENTEM DMC 4 – HIROYUKI KOBAYASHIM

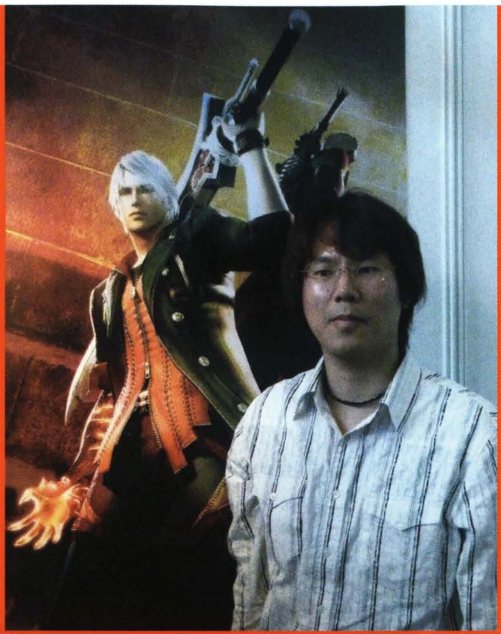
Hiroyuki Kobayashi je protřelý producent jednoho z největších japonských vývojářských domů – Capcomu. Jeho tvůrčí ruka je podepsána pod většinou dílů série Resident Evil či Devil May Cry a pracoval i na celé řádce dalších titulů. My jsme měli možnost jej vyzpovídat na herní výstavě Games Convention v německém Lipsku a tuto příležitost jsme si pochopitelně nemohli nechat proklouznout mezi prsty.

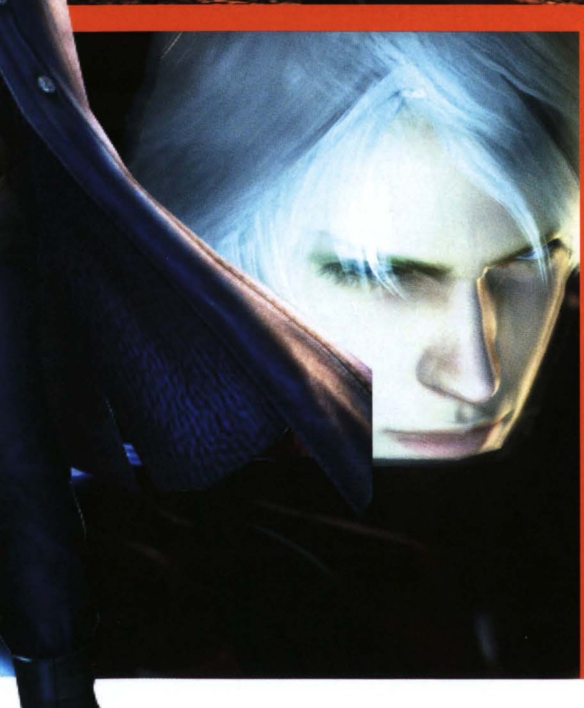
Největší změna v Devil May Cry 4 je vidět na první pohled – nový hrdina. Proč k ní došlo? Proč Danta nahradil Nero? Bylo to těžké rozhodnutí, nebo jste si s tou myšlenkou pohrávali již dříve?
Popravdě, důvodů je několik. Předně Devil May Cry 4 je určen pro nové platformy, což znamenalo ideální příležitost začít znovu. Navíc, Dante má za sebou už tři hry a měli jsme tak trochu obavy, jestli už z něj hráči nejsou trochu unaveni. Nero též představuje ideální způsob, jak přilákat ke hře nové hráče, aniž by se cítili nějak ochuzeni či zmateni, a zároveň zaujmout i dlouholeté fandy série.

Poměrně dlouhou dobu se spekulovalo, zda bude Dante představovat jen nehratelnou postavu, nebo jeho dvojče pistoli a meč znovu zapojí hráči do akce. Dnes už víme, že Dante bude hratelná postava. Jaký je poměr hracích dob za oba charaktery? Je to pěkně fifty-fifty, nebo si za někoho z nich zahrajeme víc?
Herní doby za oba charaktery budou zhruba stejně dlouhé. Ovšem trochu víc prostoru dostane Nero, právě protože je to nová postava a potřebujeme ji hráčům představit.

Podle trailerů se zdá, že je v Devil May Cry 4 kladen větší důraz na příběhovou složku, více animací a tak podobně. Je tomu skutečně tak, nebo nás zdání zklamalo?
Ach ano, animací bude tentokrát více. Jak už jsem říkal, Devil May Cry 4 představuje nový začátek, nového hrdinu, takže větší důraz na bohatší vypravěčské složky je logický. Ovšem to rozhodně neznamená, že jsme nějak ochudili akci, to rozhodně ne.

Dobře, možná je na tuto otázku zatím stále brzy, protože nový díl je ještě před dokončením, ale přesto – jaké jsou vaše další plány se sérií Devil May Cry? Další trilogie, tentokrát však s Nerem?
V současné době pilně pracujeme na dokončení Devil May Cry 4, ale pochopitelně už máme v hlavě nějaké nápady pro další díly. Zatím je vše ve fázi zvažování





a nic podrobnějšího vám momentálně neprozradím, ale rozhodně chceme i v budoucnu pracovat s Nerem.

Svět Devil May Cry je už pěkně bohatý a rozsáhlý, nepřemýšleli jste někdy o změně žánru? Třeba nějaká strategie?
Devil May Cry vždy spadal do kategorie akčních her a bude tomu tak i nadále. Takže ne, nemáme v plánu žádnou změnu žánru. Myslím, že ani fanoušci by si to nepřáli.

Teď trochu z jiného soudku. Co stálo za rozhodnutím udělat z Devil May Cry 4 multiplatformovou hru? Je to z důvodu stále se zvyšující finanční náročnosti na vývoj hry?
Za nápadem vytvořit čtvrtý díl na více platforem nikdy nestály žádné marketingové důvody. Spíše jde o to, že chceme titul přinést většímu počtu hráčů. Víme, že v různých částech světa je různá síla a rozšířenost daných herních platforem, třeba Xbox 360 je hodně populární v Severní Americe a Evropě, a my prostě chceme, aby si Devil May Cry 4 mohl užít co největší počet hráčů.

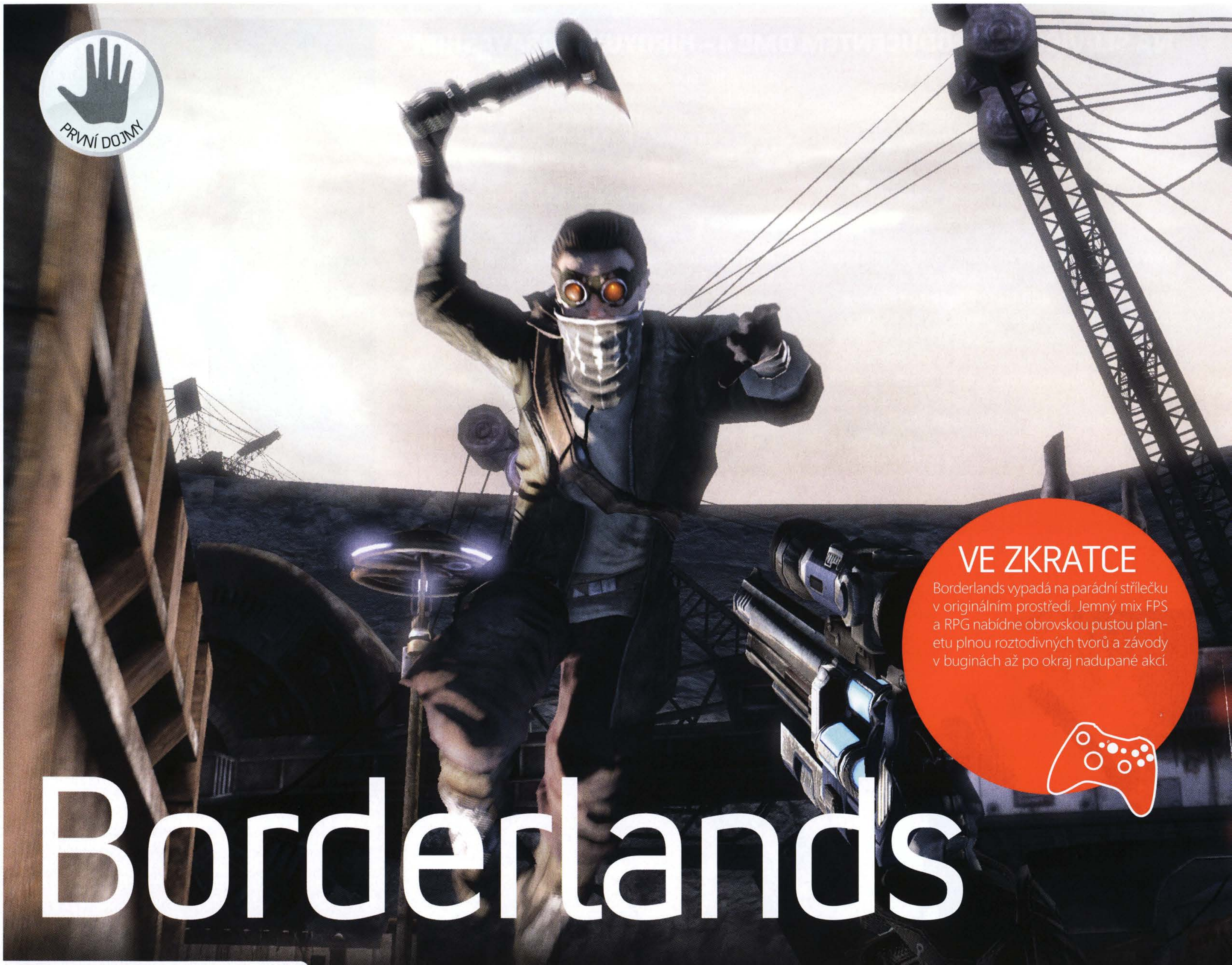
Měli jste při vývoji na různých platformách nějaké potíže? Teď třeba narážím na velikost místa na dvouvrstvém DVD u Xboxu 360 a Bluray u PS3. Jaké jsou vlastně rozdíly v jednotlivých verzích?
Ne, problémy s místem jsme neměli. Co se týče rozdílností, na všech platformách bude hra vypadat takřka identicky. Jistě, nějaké drobné odchylky se díky rozdílnému hardwaru asi najdou, ale stále se snažíme pracovat na tom, aby byly všechny verze co nejshodnější. Určité rozdíly najdete i díky odlišným ovládačům pro jednotlivé platformy.

Proč nás v Devil May Cry 4 opět čekají nahrávací obrazovky a nevyužíváte streamování dat jako třeba v Heavenly Sword či God of War? Nemyslíte, že to bude působit na hráče zastarale?
Ve hrách Devil May Cry jsme vždycky využívali tento způsob a nebyl důvod to měnit. Popravdě nás ani nenapadlo, že by to mohlo někomu vadit. Myslím, že fanoušci si stěžovat nebudou.

Na co jste v Devil May Cry 4 nejvíce pyšní? Může jít třeba i o nějaký malý detail.
Rozhodě se jedná o Devil Bringer. Ve hře najdete klasicky spoustu akce s pistolemi a meči, ale já si myslím, že Devil Bringer ji výborně osvěžuje. Mimochodem, docela nedávno jsem se dozvěděl, že probíhaly zkoušky s Devil Bringer u Danta, ale s ní to prostě nebyl on. Nero představuje perfektní příležitost, jak tento zajímavý prvek zapojit do hry, a myslím, že se to povedlo na jedničku.

Co obtížnost? Minulý díl jí byl neblaze proslulý. Budeme u čtyřky zase lámat joypady, nebo jste zvolili trochu jiný přístup?
Dostali jsme svoji lekci, protože Devil May Cry 3 byl opravdu těžký. Zjistili jsme, že spousta hráčů ztratila zájem během prvních dvou hodin, neboť jim hra absolutně nedávala šanci. Čtyřka bude na podobné úrovni, ale myslíme si, že bude k hráčům trochu přívětivější díky podrobnému průvodci správného využívání dovedností a zbraní, takže se do hry dostanete snadněji.

Kolik hodin zábavy vlastně Devil May Cry 4 nabídne a jak jste daleko s vývojem?
Pochopitelně záleží na pokročilosti hráče, ale průměrná doba zní zhruba patnáct hodin. Co se týče vývoje, v současnosti jsme zvládli zhruba 70 %. Ještě máme před sebou spoustu dokončovacích prací, ale doufáme, že vše stihneme včas.



Borderlands

VE ZKRATCE
Borderlands vypadá na parádní střílečku v originálním prostředí. Jemný mix FPS a RPG nabídne obrovskou pustou planetu plnou roztodivných tvorů a závody v buginách až po okraj nadupané akcí.

BORDERLANDS

VYDAVATEL: GEARBOX SOFTWARE | **VÝROBCE:** 2K GAMES | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** 2–4 (KOOPERATIVNĚ) | 50 %

DATUM VYDÁNÍ: ZIMA 2008

AUTOR: Petr Urban

Smrtící zbraně, vyprahlá poušť, buginy a slizcí emzáci. Yeah!

500 000. Kdyby tohle číslo vyslovil kdokoliv jiný, potutelně bych se usmál a pomyslel si něco o další „povedené" střílečce, která se nemá jak blýsknout než pořádně tučnou cifrou. Jenže když mluví Randy Pitchford, vrchní šéf texaského studia Gearbox Software, nemůžete to číslo brát jen tak na lehkou váhu. Řeč je totiž o jejich novém projektu Borderlands a půl milionu značí počet zbraní, které budou ve hře dostupné. A hádáte správně, půjde o střílečku z vlastního pohledu.

Jak je možné vymyslet a zpracovat přes půl milionu různých zbraní? Běžnými způsoby asi nijak (pokud zavrhneme možnost najmutí čtyř tisíc čínských pracovníků), Pitchford & spol. proto šli na věc od lesa, a tak jsou všechny zbraně v Borderlands náhodně generované. Na začátku tedy vytvořili sadu určitých atributů jako kadence, rozptyl, síla a další, které se navzájem promíchají, a z nich pak vzniká zcela unikátní arzenál. Mohou to být klasické šestiraňáky, pušky, automatické zbraně, raketomety, granátomety, hračky pro boj na blízko... jednoduše cokoliv, na co si vzpomenete. Navíc se liší barvou. „Barva zbraně je indikátorem jejích možností. Můžete tedy okamžitě rozpoznat její charakteristiky pouhým pohledem. Černá zbraň má sice vysokou kadenci, ale je nepřesná. Stříbrná zbraň dokáže nejčastěji způsobit kritický zásah," říká Pitchford.

FILM MU ŘÍKÁ PANE

Rozmanitost zbraní je však pouze jednou z mnoha unikátních vlastností Borderlands. Na projektu se tajně pracuje už více než dvacet měsíců. Teprve nyní se o něm tvůrci, kteří jsou obecně považováni za špičku v oboru stříleček z vlastního pohledu, odhodlali mluvit. A rozhodně je o čem. Prostředí, ve kterém se akce odehrává, vypadá jako mix Hvězdných válek, Šíleného Maxe a seriálu Firefly. Ze hry sálá filmová nátura a není divu – vývojáři si na pomoc pozvali výkvět Hollywoodu, designéra Rona Cobba, který pomohl celý svět utvářet. Právě tento týpek pomohl filmům jako Total Recall nebo Návrat do budoucnosti stát se věčnými klasikami a dost možná se mu to podaří i v případě Borderlands.

Spolu s dalšími vyvrhely, dobrodruhy, hledači pokladů a naprostými blázny se ve hře ocitáte na planetě Pandora. Ta leží na okraji známého vesmíru, kterému se mezi zasvěcenými říká „Borderlands", tedy hraniční pásmo. Ze screenshotů, na nichž nenajdete snad ani puntík zelené nebo modré barvy, jste už asi

Gearbox Software za sebou mají celou řadu hitů pro PC, ale i Xbox a Xbox 360. Za všechny jmenujme datadisk Half-Life: Blue Shift a Opposing Force či sérii Brothers in Arms.

Gigantické rypadlo připomíná obrázky z Mostecké pánve. Byl někdy Ron Cobb v severních Čechách?

»Budete moci nasednout do buginy, jeden člověk za řízení, druhý se chopí zbraně, a takhle se prosekat všemi misemi kampaně pro jednoho hráče

Létající potvory jsou pro zkušeného snipera jako jednohubky. Cvak cvak cvak

Skagové dokážou pracovat v tlupách

pochopili, že Pandora není zrovna přívětivá planeta. Podobně jako v klasickém Falloutu je i tady většina obydlí sestavena ze zbytků a vraků, v tomto případě ale nikoliv aut, ale popadaných nebo rozebraných kosmických lodí. Lidé přežívají v sedmi centrálních městech. Ta slouží dobrodruhům zároveň jako křižovatky, odkud se vydávají dál do pouště nebo kde získávají kontakty a nakupují nové vybavení.

Všechno začíná ve městě New Haven, právě tam dostanete první úkol. Totiž najít místo, kde se líhnou otravní a nebezpeční létající emzáci nazývaní wraci, a pokusit se jich nadobro zbavit. Co bychom vás napínali, wraci, nápadně připomínající prehistorické pterodaktyly nebo potvory z Černočerné tmy, ve skutečnosti vylétávají z jiného, téměř dvacet metrů vysokého emzáka, se kterým tvoří jakýsi symbiotický organismus. A to je pouze jedno z mnoha místních „zvířátek", která na vás budou prakticky po celou dobu hry útočit. Pandora, posetá hlubokými kaňony, vysokými skalisky a kopci, je plná nebezpečných potvor. Scythidové jsou čtyřnozí sprinteři s obrovskými tesáky, kteří dokážou na pár trhnutí rozsápat člověka nebo převrátit buginu. Skaggové jsou další pouštní predátoři, jež se s vámi taky moc nepomazlí.

Kromě zvířecích protivníků byste se ale měli obávat i těch lidských. Čeká na vás totiž celá řada humanoidních nepřátel, přičemž půjde třeba o neorganizované pouštní skupiny potulných banditů – nebo naopak o velmi dobře organizované vojenské síly. Vojáci dokáží pracovat v týmech, využívat přírodních překážek jako krytí a s protivníkem (tedy s vámi) si naznačováním různých manévrů a nenadálými útoky pohrávat jako kočka s myší. Jde o další prvek, který má Bordelands více přiblížit filmovému zážitku.

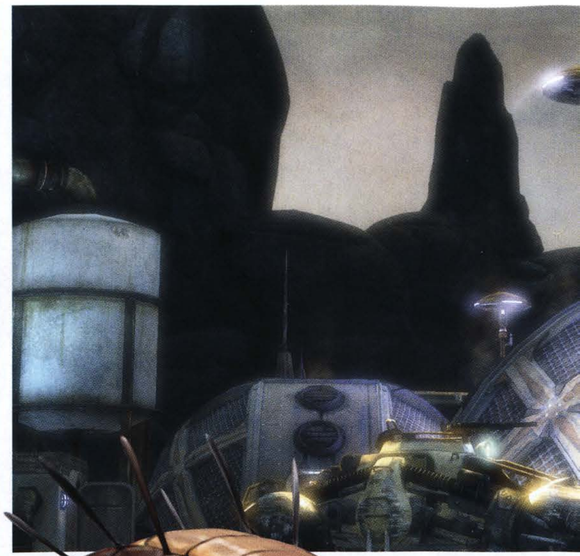
PRVNÍ ČÍSLO JE NULA

Nejvíc má ale k filmové atmosféře přispět scénář, se kterým si vývojáři dali velkou práci. „Začínáte v New Haven jako úplný outsider, který si potřebuje vybudovat reputaci a sehnat kontakty. Než s vámi lidé vůbec začnou mluvit, musíte si u nich získat důvěru," říká ředitel Gearbox Matthew Armstrong. „Čím víc jim pomáháte, tím budou sdílnější a ochotnější podat pomocnou ruku při vašich úkolech," dodává. Takže je jasné, že úvodní úkol s hledáním původu wracků je pouhým začátkem něčeho mnohem většího. Příběh bude plný překvapivých zvratů, hrdinských činů, krásných žen, přátel i podlých protivníků. Prostě akční science fiction jak má být.

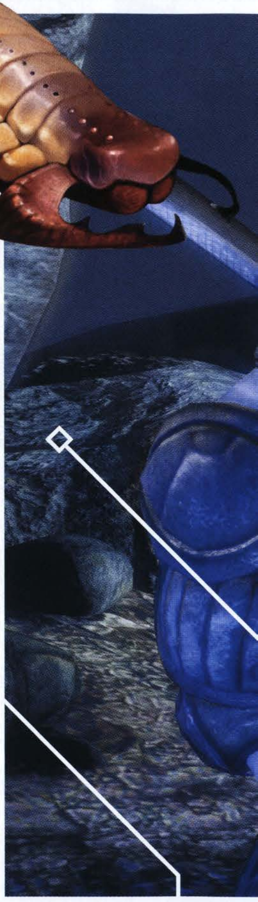
Studio Gearbox patří do skupiny těch nejzkušenějších. Není

Randy Pitchford dříve pracoval pro Apogee Software/3D Realms na Duke Nukem 3D.

Vášniví motoristé se můžou těšit na nejrůznější druhy vozítek. Rychlá, pomalá, černá, obrněná, lehká, modrá, prostě všelijaká



»Lidští protivníci jsou dalším prvkem, který má Bordelands více přiblížit filmovému zážitku



proto divu, že vývojáři hodlají podle mnohých už do značné míry omletý žánr FPS obohatit o další inovace, podobně jako se to nyní vynikajícím způsobem povedlo Irrational Games s Bioshockem. Především se chtějí zbavit linearity, a tak do hry zapojují prvky volné hratelnosti, kdy je svět Borderlands do určité míry volně přístupný. Prostě si v jednom ze sedmi měst seženete výbavu, v garáži vytuníte buginu nebo jiný dopravní prostředek, případně si v baru domluvíte spolupráci s dalším podobně bláznivým dobrodruhem, a vrhnete se plnit úkoly.

Dalším příjemným zpestřením jsou jemné RPG prvky. Váš hlavní hrdina ponese určité základní charakteristiky a schopnosti, které se mohou v průběhu hraní zlepšovat. Jedná se například o schopnost skákání, odolnost, zlepšený pohyb či možnost využívat různé typy vybavení. „V každé oblasti se vyskytují protivníci, kteří vyžadují určitou sílu hrdiny," vysvětluje Armstrong. „Takže budete neustále narážet na nepřátele, kteří jsou silnější než vy. Zjistíte, že je potřeba plnit různé postranní úkoly, abyste se dostali na vyšší úroveň a mohli se postavit obtížnějším problémům, přesně jako v RPG," doplňuje.

OČI BUDOU PŘECHÁZET

Podobně jako největší herní hity dneška, i Borderlands staví na Unreal Enginu 3. Po grafické stránce se tak může srovnávat s tím nejlepším, co v současné době vychází, ať už je to zmíněný Bioshock, nebo třeba Gears of War. Gearbox si samozřejmě engine do značné míry upravili pro vlastní potřebu. Navíc je vydání ještě minimálně dvanáct, ale pravděpodobně ještě víc měsíců daleko,

LÉKÁRNIČKY NETŘEBA

Podobně jako v nejnovějším Call of Duty, bude i v Borderlands vyřešen systém zdraví originálně. V každém z měst, případně na jiných důležitých místech, najdete speciální lékařskou stanici. Jakmile do ní vlezete, projede vás skenem a následně opíchá injekcemi a séry. Stále však budete při vědomí, a tak se dokonce budete moci dívat, jak vám jehly zajíždějí pod kůži. Brrr.

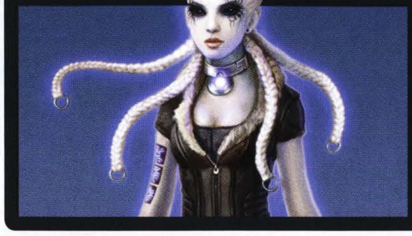
takže grafika, jak ji vidíte na obrázcích okolo, zdaleka nemusí být finální. Ostatně, hra má vyjít pro Xbox 360, ale i PC a PS3, takže nějaké to exkluzivní grafické pozlátko bude chtít vykřesat z každého stroje.

Za zmínku stojí určitě i multiplayer. Ten má totiž být dalším stavebním kamenem jedinečného herního zážitku Borderlands. Gearbox totiž v průběhu vývoje došli k ne právě překvapivému závěru, že jistý mód žánru FPS v multiplayeru stále citelně chybí, a to mód kooperativní. Tedy ten, který je sice velmi těžké navrhnout, ale když už se to podaří, může vzniknout doslova zářící diamant. Gearbox hodlají svůj šutr brousit a brousit až do úmoru, aby se k blyštivému nerostu alespoň přiblížili. Singleplayerovou kampaň tedy bude možné projít až se třemi parťáky. Budete moci nasednout do buginy, jeden člověk za

Městská zástavba nevypadá věru zle. Na kolik by tady asi přišel takový 3+kk?

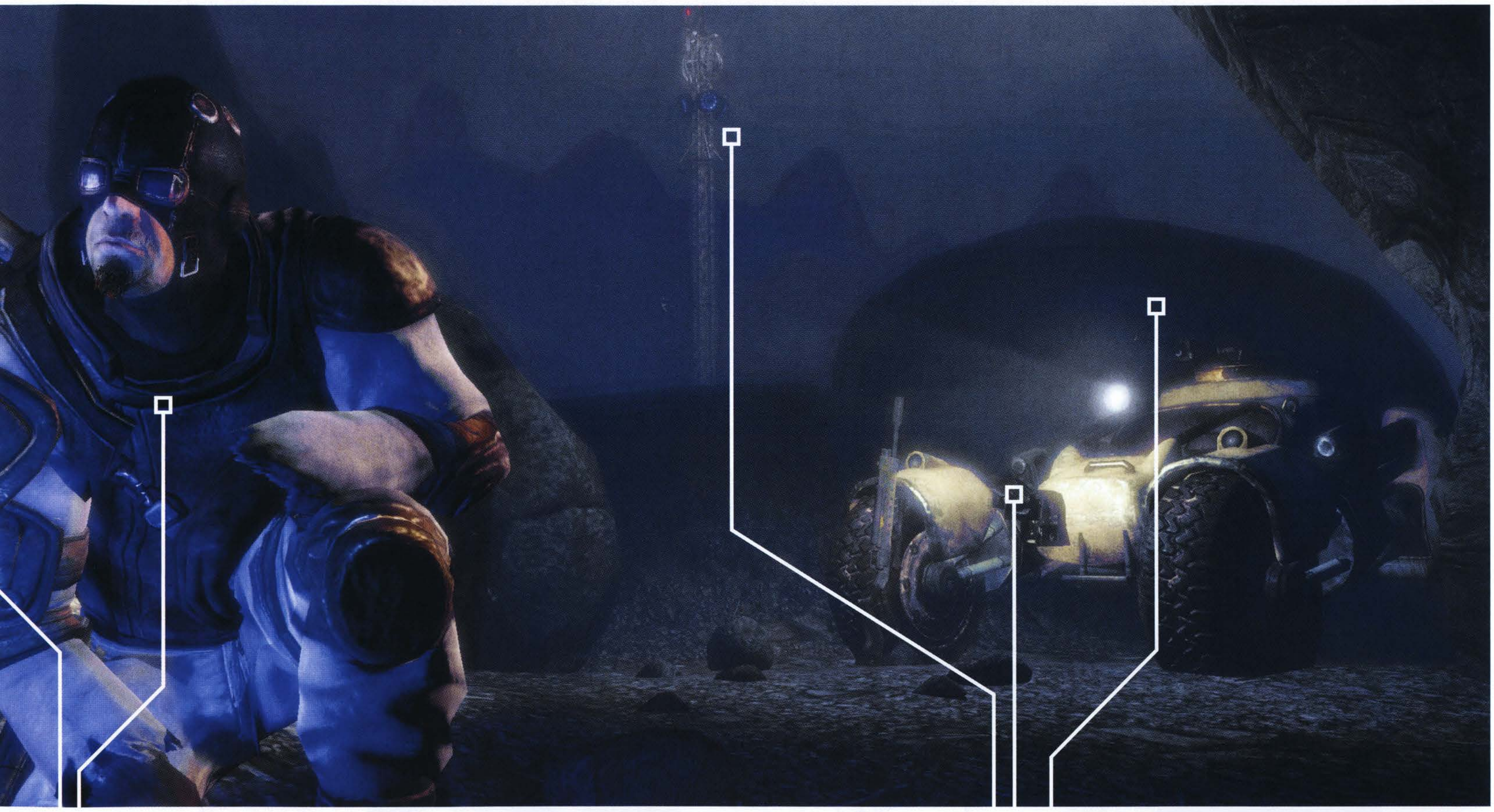
KÁMOŠI Z ULICE

LILITH: Černooká kráska bývala člověkem, ovšem kdosi ji pomocí mimozemské technologie proměnil v Sirénu. Znáte je, ne? Prý je potkal už král Odysseus během svého dlouhého putování a už tehdy dokázaly člověku docela slušně zamávat psychikou (dnes podobným ženám říkáme spíše hysterky). Lilith přicestovala na Pandoru, protože slyšela, že je tu ještě jiná Siréna.



MORDECAI: Lovec s muškou, kterou by mu záviděl i Robin Hood. Prý dokáže hovniválovi vystřelit kuličku z klepet na deset mil. Prostě sniper jak má být. Kromě toho je Mordecai taky trochu kyborg, má v sobě železo, které mu umožňuje dočasně zrychlit reakce. Jeho nejvěrnějšími přáteli jsou zvířata, jež mu pomáhají ze zapeklitých situací.

ROLAND: Zabiják. Tečka. Dostat ho, to se zatím nikomu nepovedlo – a nejspíš ještě dlouho nepovede. Roland je bývalý voják, má ten nejlepší výcvik, kybernetické implantáty v lebce a kdo ví kde ještě, de facto je to takový Robocop. Je zvyklý spoléhat se jen na sebe a na své schopnosti, tento názor ale nejspíš bude muset v průběhu hry přehodnotit.



ZBRANĚ, EMZÁCI A AUTA

VY A VAŠE POSÁDKA
Kromě toho, že v průběhu hraní potkáte spoustu NPC, čas od času se k vám také přidají i parťáci – každý se svou vlastní minulostí a unikátními schopnostmi. Seznamte se s Lilith, Mordecaiem a Rolandem (viz další box).

ŽÁDNÉ LELKOVÁNÍ
Planeta Pandora je vyprahlá a pustá, plná šutrů, šutrů... a šutrů. A vlastně ještě krvelačných emzáků, kteří šutry nežerou, a tak budou chtít sežrat vás. Gearbox slibují rozsáhlé levely bez jakýchkoliv loadovacích obrazovek. A to my máme rádi.

EMZÁCI
Samozřejmě i uprostřed pouště se dá narazit na člověka. V zásadě existují dvě možnosti – buď to bude váš přítel, nebo nepřítel. Mnohem častěji ale v poušti potkáte rozličné druhy zvířat, ať už to jsou létající wraci nebo superrychle běhající scythidové.

MĚSTA
Možná by bylo lepší říkat jim vrakoviště. Tak či onak, sedm měst se pro vás stane domovem, ze kterého budete vyrážet na další výpravy. Setkáte se tam s parťáky, nakoupíte vybavení a hlavně od místních postupem času zjistíte víc o... Mimozemských technologiích!!! Bu-bu-bu!

ŠÍLENÝ MAX
Rychlá jízda a štěkot kulometů, kde už jsme to jen viděli? Souboje autíček nabírají v Bordelands nový rozměr díky tomu, že protivníci mohou za jízdy přeskakovat z auta na auto, a vy si můžete měnit pozici s parťákem za volantem/za kulometem.

ZBRANĚ. SPOUSTY ZBRANÍ.
Kdyby Neo věděl o Borderlands, nejspíš by z Matrixu nevytáhnul paty. Takovou spoustu zbraní jste totiž nikde jinde neviděli. Náhodné generování slibuje přítomnost všech myslitelných i fiktivních zbraní, které jste někdy virtuálně drželi v ruce.

řízení, druhý se chopí zbraně, a takhle se prosekat všemi misemi kampaně pro jednoho hráče. Kdykoliv v průběhu hraní si navíc můžete prohodit místa!

Tvůrci slibují i možnost hrát kooperativní multiplayer s postavami, které si sami vytrénujete v průběhu singlu. Zkušenostní body, které pak získáte hraním v kooperativním módu, se rozdělí mezi všechny členy týmu. A že jich z těch přerostlých mnohametrových mimozemských monster (tzv. „MMMM") nebude málo!

Borderlands prostě nemůže dopadnout jinak než dobře. Jen si to představte: okraj vesmíru, nehostinná planeta, ze které nevede cesta zpět. Atmosféra Divokého západu budoucnosti, psanci, vyvrhelové, dobrodruzi, zubatí a slizcí emzáci, zbraně (spousty zbraní), buginy, ženy a spousta práce od Gearbox Software.

mobility
mobility

MOBILNÍ TELEFONY SE ČASEM VYVÍJEJÍ

jsou hezčí chytřejší uživatelsky příjemnější

STEJNĚ JAKO MY

CPRESS

www.cpress.cz

VÍTEJTE!

ROZCESTNÍK RECENZE

Haló, haló, konečně dorazilo Halo 3... a v redakci se na chvíli zastavil čas. I když v našich končinách tato série není přijímána s takovým nadšeným hýkáním jako jinde na světe, jedná se bezesporu o jeden z nejzásadnějších titulů pro Xbox 360 a rozhodně si zaslouží každou z těch desíti stránek, které jsme mu věnovali v tomto čísle. A tím rozhodně nekončíme! Čtvrté OXM rozhodně není jen Halo, naopak. S přicházejícím podzimem se rozjíždí herně-úrodná sezóna, však uvažte – přinášíme recenze her Stranglehold, Two Worlds, NHL 08, Medal of Honor: Airborne, MotoGP 07 atd. a to nezmiňuji masivní nálož arkádovek. I zde se totiž najde celá řádka titulů, které vás přikovají k obrazovkám na dlouhé hodiny. Hlavně Super Puzzle Fighter rozhodně stojí za pozornost. Připoutejte se, podzim plný zábavy právě startuje.

Karel Kališ

XBOX 360™ RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8-10	**JASNÁ VOLBA** Hra, která vám nesmí ujít
6-7	**KVALITNÍ ZÁBAVA** Na špičku stále něco chybí
4-5	**ČISTÝ PRŮMĚR** Počkejte na zlevněnou edici
2-3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY** Nemá smysl se jim věnovat
0-1	**TOTÁLNÍ ODPAD** Radši si uštrikujte svetr

Halo 3 9
Finish the fight. Konečně přichází příležitost vyplnit slogan Halo 3 do puntíku. Nevíme, zda se Halo 3 podaří „prodat" konzoli jako jejím předchůdcům, ale jedno víme – je to nářez.

Stranglehold 58
Když John Woo točil svůj film Hard Boiled, asi netušil, že jeho pokračováním se stane videohra.

NHL 08 62
Obujte si brusle, zalátejte dresy, vyperte suspenzory a vzhůru na led. Nová sezóna NHL právě začala.

Medal of Honor: Airborne 66
Byla první a nejlepší, ale svůj primát série Medal of Honor dávno ztratila ve prospěch konkurence. Teď je tu nový pokus získat zpět svůj trůn.

MotoGP 07 70
Letošní sezóna motocyklových závodů spěje rozhodným krokem ke svému vyvrcholení, ale stále máte čas s tím něco udělat. I když jen prostřednictvím svého Xboxu.

Madden NFL 08 71
Milovníků amerického fotbalu u nás zřejmě nebudou zástupy, ale to nemění nic na tom, že nový ročník Maddena dorazil.

Two Worlds 72
Po několika odkladech konečně dorazilo slibné RPG z německých luhů a hájů. Připravte si batohy na dlouhé dobrodružství.

Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII 74
První díl arkádových letadýlek z druhé světové války se sice povedl, ale přesto mu něco chybělo. Druhý díl se to pokusil napravit.

Tiger Woods PGA Tour 08
Pečlivě střižený trávník, elegantní sportovní oblečení, nosiči holí... golf prostě není pro každého. Ovšem pro ten virtuální to neplatí.

Arkádovky

Super Puzzle Fighter II Turbo HD 76
Space Giraffe 77
Hexic 2 77
Geon: Emotion 78
Fatal Fury Special 78
Cyberball 2072 79
Ecco the Dolphin 80
Track and Field 81
Streets of Rage 2 81

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

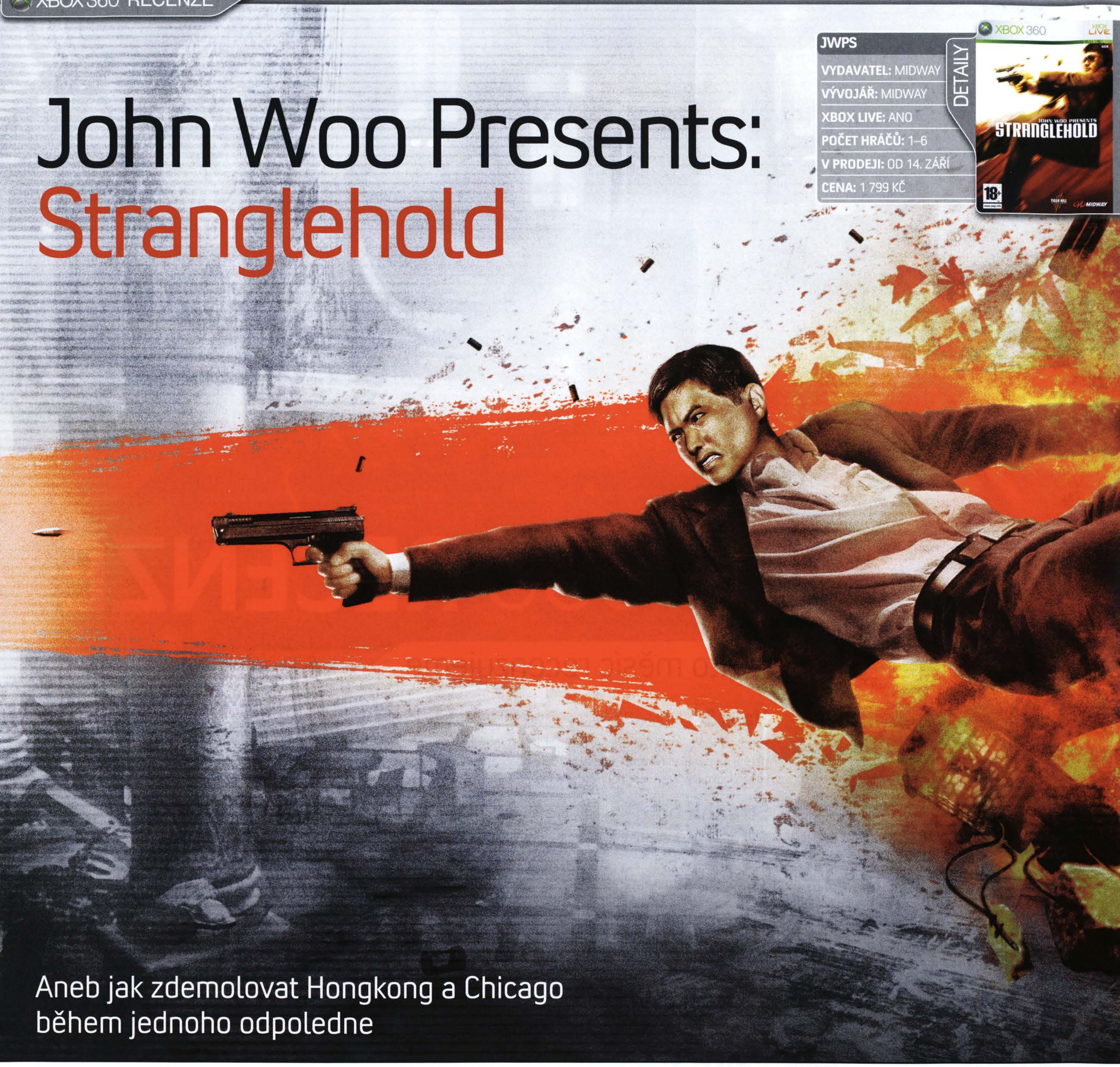
XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ – **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní

JASNÁ VOLBA – **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 – **POUZE NA XBOX 360** Zcela či časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE – **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD – **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.



John Woo Presents: Stranglehold

Aneb jak zdemolovat Hongkong a Chicago během jednoho odpoledne

JWPS

DETAILY

VYDAVATEL: MIDWAY
VÝVOJÁŘ: MIDWAY
XBOX LIVE: ANO
POČET HRÁČŮ: 1–6
V PRODEJI: OD 14. ZÁŘÍ
CENA: 1 799 KČ

AUTOR: Michael Stern

LÁSKA, nenávist, přátelství a zrada. Dramatické prvky, které lze zadat jako klíčová data do jihoamerické výrobní linky na telenovely nebo na nich vystavět nestárnoucí román typu Romea a Julie. Záleží na tom, jak s jednotlivými esencemi naloží tvůrci těchto děl – stačí malý vánek klišé, rovnováha je tatam a mistrovský kousek se rozplácne v brakovou břečku. Režisér John Woo ještě za časů svého působení v hongkongských filmových studiích dokázal takový balanc najít. K bodům uvedeným na začátku však přidal ještě jeden. Pomstu, která zvedá stavidla přehrady plné krve a zaplavuje jí hlavního hrdinu, jenž je hnán deštěm kulek, aby tu poslední zasadil do čela ústředního záporáka.

Kdybychom měli vydělit míru akce objemem přeslazené romantiky ve Woových filmech, museli bychom použít L'Hospitalovo pravidlo nebo jinou zrůdnost vyšší matematiky. Oba faktory šplhají do nekonečna a je to jejich nebetyčný kontrast, který dělá z těchto filmů neblednoucí zážitek. Stranglehold jde přesně v takových stopách. Ať se již John Woo osobně účastnil celého procesu vývoje hry, nebo se pouze o scénář otřel kouř jeho cigarety, nová akce od tvůrců Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy využívá protikladu citové stránky a brutálního násilí na plné čáře. Jednou nohou hry je primitivně lineární akce oprašující návrhářskou fosílii „vyčisti místnost a jdi dál", druhou tvoří jednoduchý, ale dojemný příběh s filmovou

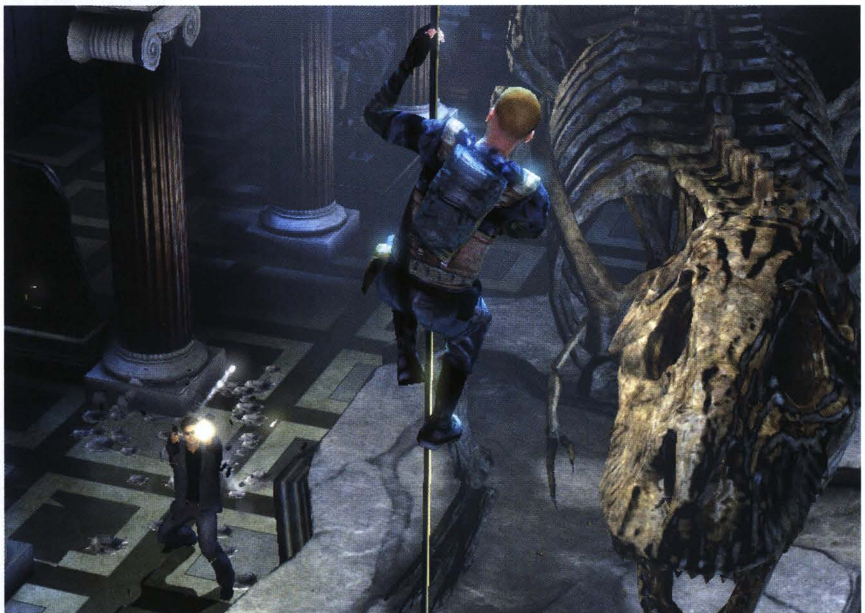
Fosílie přežily milióny let, ale nepřežijí Tequilu

»Jak Tequila kropí vzduch olovem, kulky ohlodávají obložení z železobetonových sloupů, až trčí jen betonářská výztuž

výpravou, jenž dokáže pohltit. A tělo? Tím je Tequila.

I'LL SMOKE, YOU'LL TALK

Detektiv Tequila Yuen patří k těm drsným hochům, kteří když si nasadí sluneční brýle (což dělají zásadně v noci nebo v temných garážích), obyvatelé několika okolních bloků by měli vyhledat protiatomový kryt a zavolat americkou leteckou podporu. Přitom v práci je to prototyp zdravého občana – modlí se u buddhistického stánku, popíjí svůj drink míchaný barmanem, jehož ve hře hraje John Woo, a neposlouchá nadřízené. To se mu stane osudným, když se navzdory přímým rozkazům vydá zachránit svého parťáka do přelidněného tržiště v Hongkongu. Úspěch pro Tequillu ve Woově režii neexistuje. Kolega je nalezen s dírou v hlavě a nejde pouze o vyřizování účtů mezi místními gangy a policií, ale o stále silnější vliv ruské mafie v čínském podsvětí. Krize vrcholí, když Rusové unesou dceru a vnučku hongkongského bosse a za jejich vydání žádají předání klíčů od neóny nejvíce ověšeného města na světě. Nevěděli ale, že dívka měla v minulosti



BOMBA JMÉNEM TEQUILA YUEN

Kromě zpomalení času Tequila Time zakomponoval Stranglehold do nekončící akce rovněž čtyři speciální schopnosti shrnuté do škatulky Tequila Bomb. Pokud hráč zabíjí protivníky ve zpomaleném módu, poměrně rychle se naplňuje Tequila Meter, a jakmile začne přetékat, zabíjení se stane hračkou, i kdyby měl hráč láhev tequily v krvi.

LÉČENÍ
Nejpoužívanější schopnost, která zároveň stojí nejméně energie. Nenachází se poblíž lékárnička? Pak stačí zpomalit hru, odpravit dostatek protivníků a Tequila je opět jako ze škatulky.

ZAMÍŘENÍ
Hodí se na vzdálené protivníky, kdy se pohled razantně přiblíží a dovolí zaměřit specifickou část protivníkova těla. Efektní jsou zejména trefy do hlavy, jež spouští vynikající krvavé animace zásahu protivníka, nad kterými pronesla své „Bleh!" většina kolemjdoucích v redakci.

PŘÍVALOVÁ PALBA
Kulky létají ve hře po stovkách a nikdy jich není dost. Pokud je protivníků skutečně hodně, přívalová palba (v originále Barrage) je ideálním pomocníkem – neubírá munici a nepřátelé sebou házejí o podlahu po desítkách.

PISTOLNÍKOVA PIRUETA
Místnost plná zločinců a jeden hrdina uprostřed ní. Situace jako stvořená pro nahození kulometu, zavzpomínání na hodiny baletu a odpravení všeho v okolí. Jen je podivné, že Tequila vyčistí prostor kolem sebe kulometem, i když před aktivováním schopnosti držel v ruce třeba brokovnici.

»Stranglehold působí jako filmy Michaela Baye – strhne diváka neuvěřitelným děním na obrazovce a je podružné, že v hloubi jde o prostoduchou akční řež

románek s Tequilou a vnučka je ve skutečnosti jeho dcerou. Křížová výprava s pistolí v hlavní roli začíná.

Je září, školní lavice se plní žáky a učitel zadává téma první slohové práce – nejlepší zábava na osm hodin. Nadpis: Stranglehold; úvod: akce; stať: akce; závěr: ještě tvrdší akce. Tequilovo dobrodružství představuje rychlopalný sled událostí, ubíhajících místností, odpadávajících gangsterů a všeho, co tvůrci dokázali světelnou rychlostí vymrštit přes úzké hrdlo žánru střílečky z pohledu třetí osoby. Díky protivníkům, nabíhajícím pod neustálou palbu, a výpravnému příběhu hra připomíná Tequilova kolegu Maxe Paynea, ovšem tentokrát se dění neodehrává v zašedlém New Yorku, ale barvami posetém Hongkongu . Zhruba v polovině pak pomsta posílá hráče do chicagských mrakodrapů a variabilita prostředí se navyšuje s každou novou úrovní. A hlavní podobnost? Tequila je stejně jako Payne nesmrtelným hrdinou v rukou hráče, pokud se naučí tahat všechny triky z jeho kapes.

JSI TAK VELKÝ, ŽE BYS MOHL MÍT SVOU ADRESU

Stranglehold si buduje vlastní svět nekončící akce, ve kterém platí několik zákonitostí. Předně je zde pohyb po úrovních. Ty jsou členité, plné stánků na trhu, stolků, pojízdných vozíčků a regálů, ovšem nikoliv, aby se o ně hráč zasekával nebo se za nimi zdlouhavě kryl a opatrně ostřeloval protivníky. Ti umírají do několika vteřin po vyběhnutí zpoza rohu, přičemž veškeré dekorace zde slouží k Tequilově maximálně automatizované akrobacii. Stačí se přiblížit ke stolu, a postava se na něj s glancem vyšvihne nebo vyskočí na jídelní vozík, úhledný porcelánový servis je smeten a po odražení se jede kupředu, automaticky a bez mačkání. Autonomní chování herní postavy zpočátku mate, jelikož kromě stěn a několika dalších objektů neexistuje pevný bod, o který by se hráč mohl zarazit, a postavička zmateně poskakuje po všem v okolí. To vše se ale stane využívanou předností po objevu propriety zvané Tequila Time.

Pokud Matrix okopíroval a vylepšil zpomalení času Bullet Time z dřívějších Woových filmů, Stranglehold dělá to samé pro hry. Zdejší podání pomalu létajících kulek není pouze plagiátem Maxe Paynea, ale ve své mechanice přichází s novými nápady, které zpomalení skutečně nutí používat od začátku až do konce. A je to zábava! Tequila Time se aktivuje manuálně pravým nárazníkem, ovšem z repetitivního zpomalování by ukazováček brzy začal stávkovat a hráč se nudil. Proto jsou zde tzv. Tequilovy pohyby – akrobatické prvky zahrnující jednak zmíněné poskakování po

NATVRDO VAŘENÝ POLDA

Stranglehold byl od počátku tvořen jako volné pokračování kultovního snímku Hard Boiled z roku 1992, jenž se stal modlou akčního žánru. Hra se ubírá vlastním, na filmu nezávislým příběhem, ovšem jedno mají oba tituly společné, hlavního hrdinu v podání herce Chowa Yun-Fata. Ten nemá svaly ani nadpřirozené schopnosti, ale přesto se nebojí na sebe navěsit polovinu vybavení policejní zbrojnice a vpadnout sám doprostřed setkání hlavních představitelů hongkongské mafie. Film v sobě spojuje sentimentální pasáže pojednávající o přátelství a zradě, jež střídají předlouhé desetiminutovky syrové akce. Hard Boiled se také zapsal do dějin několika ztřeštěnými scénami, kdy například detektiv Tequila v závěrečné nemocniční přestřelce zacpává uši nemluvňatům, aby jim nepraskly bubínky z všudypřítomné střelby.

nábytku a stejně tak plavmý skok na levé spoušti (mimochodem po absolvování hry již Tequila nebude moci mít děti, v tak hrůzných úhlech ho animátoři posílají k zemi).

Pokud se během takového pohybu dostane do zaměřovače nepřítel, zpomalení se zapne automaticky a stejně tak se po jeho odpravení deaktivuje. V důsledku toho šetříte energii pro Tequila Time, která se samovolně doplňuje ve chvílích klidu. Zásadní ale je, že se Stranglehold takovou měrou automatizace nestává jen tupou probíhačkou pro šimpanze křížené s razítkovacím automatem, nýbrž působí jako filmy Michaela Baye – strhne diváka neuvěřitelným děním na obrazovce a nikomu nevadí, že v hloubi je docela prostoduché. Hlavně ať pokračuje, krev teče, třísky létají a kyslík je spalován epesními výbuchy.

Krvavé finále se blíží

ZLÝ SEN POJIŠŤOVACÍHO AGENTA

Za vše se platí daň. Stranglehold sice využívá Unreal Engine 3, ale výsledný vizuální výstup odpovídá nižší třídě. Jsou zde detailní postavy a uvěřitelná mimika (pokud se Tequila vražedně zašklebí, hráč se musí v návalu heroismu usmívat), kontrují jim ale neostré textury a místy až kubisticky hranaté modely. To vše tvůrci položili na misku vah, aby vyrovnali obrovskou míru destrukce a komplexnost prostředí, které společně tvoří hlavní přednost hry. Jak Tequila kropí vzduch olovem, kulky ohlodávají obložení z železobetonových sloupů, až trčí jen betonářská výztuž. Při snaze sejmout gangstera kryjícího se za stolem během skoku v bok se tříští sklenice, odpadávají kusy dřevěných stěn, které promptně přestanou sloužit jako neprůstřelná bariéra mezi Tequilou a protivníky, skleněné příčky rozehrávají svou cinkavou píseň, a tak by se dalo pokračovat ještě dlouho až do závěrečné obrazovky každé z misí. Ta dokonce zahrnuje položku, jakou škodu hráč během střelby napáchal. Inu Tequila by dokázal zruinovat rozpočet nejednoho rozvojového státu. Pointou výbušného představení jsou v kombinaci s dramatickou hudbou berserkové stavy, kdy hráč sice stále dělá to samé, ale nepřestává, protože je vše prostě hezky vytapetováno krví.

Srdcervoucí příběhové animace nejsou jediným odpočinkem od střelby. Po jejich bok se řadí ještě více palby v drobné minihře s obklíčením. Jakmile se Tequila dostane v předdefinovaných místech hry do průsečíku mířidel několika zbraní, pohled se přepíná a nastává zběsilé uhýbání kulkám levým analogem a míření pravým. Přestřelka trvá kolem deseti vteřin a hráč na ni narazí několikrát za hru, čímž se z ní nestává fádní berlička hratelnosti, ale vkusný doplněk. Stejně jako souboje s bossy, u kterých by ale neuškodila invence. Je hezké, že šéf čínské mafie dokáže těžkým kulometem postupně zdemolovat všechny sloupy v místnosti, které dělí hráče od smrti, ovšem pobíhat od sloupu ke sloupu, sbírat zbraně na stěnách a nakonec uhlodat protivníka dokáže každý.

ŠRÁMY Z BITVY

I Tequila má několik skvrn na padnoucím obleku akčního hrdiny. Když tvůrci pilovali jednotlivé úrovně ve vší jejich komplexnosti se zdemolovatelnými rekvizitami a interaktivními předměty jako zábradlí nebo kostry dinosaurů, po kterých lze v módu Tequila Time vyběhnout (a ze kterých nelze ve jménu blbuvzdornosti spadnout), udělali map pouze sedm. Dohrání každé z nich (kromě druhé, jež je delší) zabere zhruba hodinu a pak následuje nemilosrdný konec. Jak pro detektiva, tak pro hráče. K opětovnému zahrání nutí pouze účelové hodnocení za každou misí, a tak lze vzít zavděk alespoň jejich odlišností.

Čínské ulice brzy vystřídají lokace pod širým nebem na prknech dřevěných chatrčí drogové továrny. Nejsilnější stránkou stále zůstávají interiéry – kasino, v němž Tequila nejprve strategicky rozmístí pouzdra se zbraněmi a municí, než začnou výtahy chrlit vodopád pohyblivých terčů, či muzeum, kde se poprvé objeví kouřové granáty nutící hráče vyhledávat protivníky mezi vzácnými exponáty tříštícími se v prach a odpravovat nepřátele nablízko. Důležité je stále pamatovat, že Stranglehold je mnohem více arkádou než realistickým představením. Jinak by se nedala tolerovat návrhářská bota, kdy má Tequila ochránit partičku hudebníků, na něž nabíhají hordy padouchů s kulomety a brokovnicemi, zatímco skupina se jakoby nic producíruje na stupínku a slastně produkuje svůj umělecký kus.

Stejně jako nad krátkostí se varovný prst vztyčuje v kontextu s přílišnou šablonovitostí. Tvůrci mohli nechat hráče alespoň vyměňovat zásobníky zbraní (v jednu chvíli může držet nanejvýš dvě plus granáty), což by mohlo ještě zvýšit koncentraci adrenalinu v akci. Nepřátelé to umí, Tequila je klasický Rambo. Stranglehold nakonec dopadl jako čokoládové tyčinky. Jsou lahodné, v balení je jich zoufale málo, ale svými kaloriemi přebijí i hlavní chod. Jednou za čas se ale vyplatí osladit si život a zakousnout se do zběsilé lineární akce.

KDE SE VZAL BULLET TIME?

Matrix jej zpopularizoval, kde jsou však kořeny zpomalení, respektive úplného zastavení času ve filmech a posléze hrách? Bullet Time paradoxně vznikl ještě před vynalezením filmu, když se anglický fotograf Eadweard Muybridge pokusil v předminulém století analyzovat pohyb koně. Po dráze jeho pohybu umístil fotoaparáty a pomocí časovače spustil spoušť všech takřka ve stejný okamžik. Výsledné fotografie převedl na skleněný kotouček a za pomocí promítačky vytvořil primitivní zpomalenou animaci běžícího koně.

Do filmu nastoupil Bullet Time v šedesátých letech. Původně jako součást anime seriálu Speed Racer, později právě ve filmech Johna Woo, jenž ze zpomalení času udělal svůj trademark. Současnost je již všem známá – návrhář vizuálních efektů John Gaeta ve spolupráci se sourozenci Wachowskými techniku masivně zakomponoval do Matrixu, přičemž nyní připravují celovečerní hraný remake série Speed Racer. Bullet Time i přes svou profláknutost stále neřekl své poslední slovo a Stranglehold je toho důkazem.

Tohle při paintballu nezkoušejte!

XBOX 360 VERDIKT

- Spousta akce, demolice a ničení
- Automatizované zpomalení času
- Pestré a variabilní prostředí
- Po osmi hodinách je konec
- Unreal Engine 3 toho umí víc
- Multiplayer jen do počtu

HODNOCENÍ

FILMY JOHNA WOO JSOU SUROVĚ AKČNÍ S JEDNODUCHÝM, ALE O TO ÚČINNĚJŠÍM SENTIMENTÁLNÍM PODTEXTEM. STRANGLEHOLD NESE WOOŮV RUKOPIS V KAŽDÉM SMĚRU A NEBÝT SMĚŠNÉ DÉLKY, DOTÁHNUL BY TO NA ŽHAVÝ TIP SKLONKU LÉTA. TAKHLE JE TO JEN NIČÍM NEŘEDĚNÁ STŘÍLEČKA PLNÁ NEVÁZANÉ DESTRUKCE.

8,0

JWPS

Tak kam ho chceš, kojote?

NHL 08	
VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	EA SPORTS
POČET HRÁČŮ:	4
XBOX LIVE:	ANO (ZÁPAS, LIGA, NÁJEZDY)
V PRODEJI:	OD 21. ZÁŘÍ
CENA:	1 799 KČ

DETAILY

NHL 08

Zlatá generace se vrátila! NHL opustila experimenty a vrátila se k osvědčené evoluci

AUTOR: Honza Morkes

TĚŽKO ŘÍCT, kdo v EA Sports rozhoduje o strategii, jíž se v daném roce bude řídit řada sportovních simulátorů. Ale ať už to byl v posledních letech kdokoliv, musel to být šílený vědec experimentátor. Většina známých sérií totiž trpěla syndromem „něco přidáme, něco vymažeme a pak to s velkou slávou představíme o dva roky později". Doba se naštěstí změnila, inkriminovaná osoba byla vyhozena nebo konečně přestala fetovat, a NHL 08 tak může nabídnout to, co od ní hráči čekají – vychytání nedostatků předchozího ročníku s přidanou hodnotou v podobě novinek.

Důležité buly a v hlavní roli opět analogy

POHLED ZE STŘÍDAČKY

Nedostali jsme sice skvělé nové next-gen herní menu™ (zůstalo staré), ale zato jsme se dočkali mnohem zajímavější a plynulejší hry. Nadělovalo se ale i na jiných místech. Nabídka NHL 08 nabobtnala o rozsáhlé možnosti tréninku (super!), online nájezdy i ligy, hru za brankáře, starost o farmářský celek a vytváření vlastního týmu, na druhé straně nepochopitelně chybí klasická sezóna (jediná možnost hrát o Stanley Cup ve více týmech na jednom Xboxu). Jelikož next-gen verze hry vzniká separátně od klasické PC, zapomenout můžete jak na českou extraligu, tak komentář od Petra Vichnara a Roberta Záruby. Nemusíte ale příliš smutnit, aspoň si zahrajete něco, čemu se dá říkat hokej...

Xboxová verze opět vsází na „Skill Stick" ovládání – pravým analogem ovládáte hokejku. Pohyb doleva nebo doprava ovlivňuje blafáky, nahoru střílíte zápěstím, pohybem dolů napřáhnete. Nově přibyly speciální kličky pro obcházení obránce 1 na 1, byť rozhodně nejsou všemocné a hrozí, že při snaze o efektivní obejití protivníka naopak puk školácky ztratíte. Mohli bychom si taky povídat o realistickém zobrazení mnoha hráčů (někteří hokejisté jsou převedeni do NHL 08 opravdu špičkově), o vychytání mnoha obligátních neduhů (vyrážení lapačkou, nenáviděné góly „šouráčky" atp.), ale to by bylo jen alibistickým nahazováním do třetiny.

To to letí... NHL 08 je už patnáctým ročníkem hokeje, který EA Sports nepřetržitě vydávají (každý rok s výjimkou 94).

Do samostatného nájezdu se často nedostanete

VYCHYTEJTE SHOTOUT!

Jednou z novinek NHL 08 (byť už se kdysi v sérii objevila) je možnost chytání za gólmana. Práci brankáře si můžete natrénovat, ale i chytat v běžné soutěži. Ovládání je podobné jako ve hře. Levým analogem se pohybujete, pravým mácháte lapačkou/vyrážečkou, jdete do rozkleku nebo vypichujete kotouč. Chytání vás rozhodně dokáže zaujmout, nicméně celou sezónu asi v brance nevydržíte. Obzvlášť proti počítači totiž zápasy obnášejí zejména čekání na soupeře a následné lovení puku ze sítě po nechytatelné střele pod horní tyčku.

DO ÚTOKU!

Hlavní kouzlo nového ročníku si totiž říká fyzika. Ještě v žádném jiném dílu nebyly odrazy, teče, střely i zásahy zobrazeny tak povedeně jako zde. Když střílíte přes tři obránce, opravdu je minimální šance, že puk projde. Spíše se odrazí někam do rohu, případně vám protivník puk sebere při nápřahu. Pokud nahráváte přes šíři kluziště, opět to nebude jednoduché. Puk často nedorazí k adresátovi, obránci jej mnohdy zablokují. Anebo nešťastně zasáhnou a srazí si kotouč do vlastní sítě! Góly padají po dorážkách, tečích i nešťastných zásazích brankářů. Puk se odráží, naráží do tyčí, tancuje na brankovišti a brankář jej může zalehnout, stejně tak jako bezmocně hledat pod svým tělem.

NHL 08 je o akcích a reakcích. Nemůžete jen papouškovat dva tři úniky, co jste se naučili. Tradiční způsob skórování, one-timer (střela z první), už není tak účinný. Brankář se často přemístí rychle (bohužel nahrávku přes brankoviště opět ignoruje), a tak musíte improvizovat. Místo střely klička do protipohybu, kde na vás zívá prázdná branka.

PO CHEMII TENTOKRÁT FYZIKA?

Akce jeden na jednoho rovněž není o správném „namačkání" naučených pohybů a komb, ale spíše o reakcích na aktuální dění. Blíží se k vám obránce z jedné strany? Co zkusit udělat kličku do protipohybu? Máte malou rychlost? Nahrajte, vystřelte nebo se prudce otočte a počkejte na spoluhráče. Pokud se budete soustředit jen na sebe a svůj tým, nebude to ono. Nevšimnete si, že brankář při přesunu doklouzal trochu dál na druhou stranu a má odkrytou půlku branky. Nevyužijete špatné reakce obránce nebo brankáře v pokleku, odkrývajícího horní kouty své svatyně. Přijdete o radost z oblafnutého protivníka nebo pokořeného brankáře, jenž až příliš roztáhl betony...

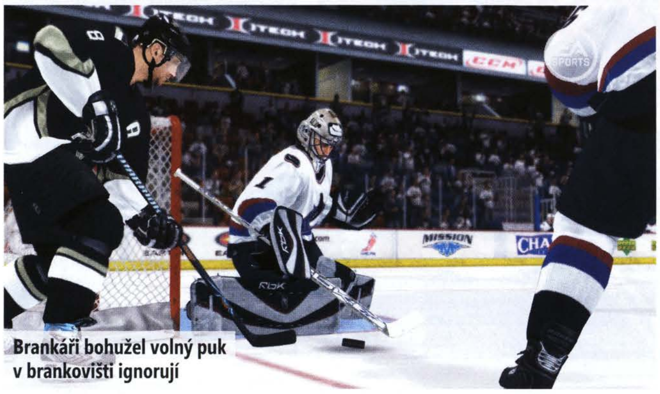
Styl hry je specifický. Viditelně byl o něco zvýhodněn útok nad obranou. Zatímco zamknout protivníka v jeho třetině občas není problém ani v oslabení, bránění je náročné. Na bodyčeky potřebujete rychlost a dobré postavení, vypichování je málo účinné a rozhodčí jej často píská jako podrážení. O sekání a hákování nemluvě – jejich přísné posuzování (byť jde samozřejmě vše nastavit

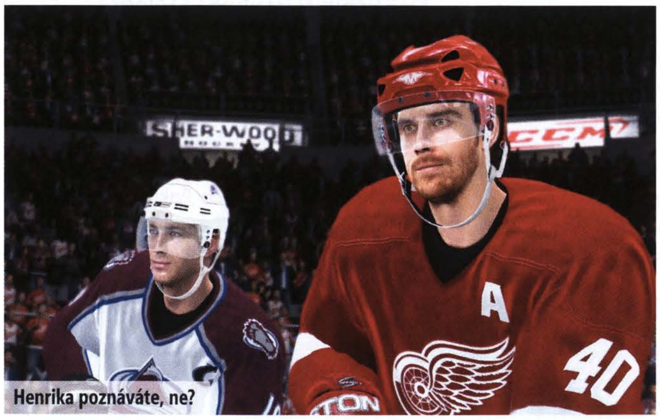
»Je to jasné: letošní ročník je nejlepším hokejem za posledních pět let!

Autoři slibují adaptivní umělou inteligenci, výrazný je ale zejména odlišný styl hry týmu

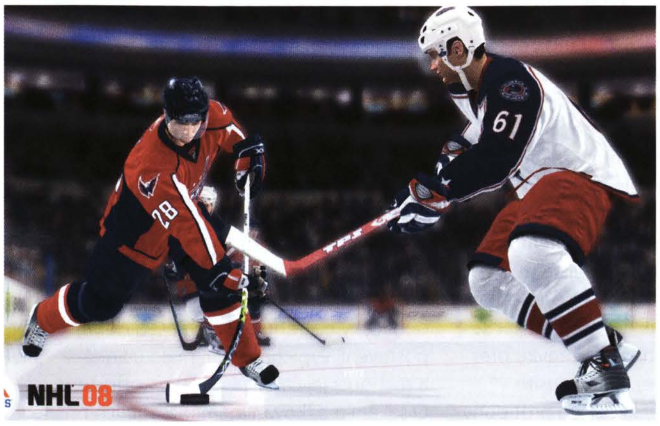
Rychlá střela od modré často k brankáři ani neprojde

»NHL 08 nabízí to, co od ní hráči čekají – vychytání nedostatků předchozího ročníku s přidanou hodnotou v podobě novinek.


Brankáři bohužel volný puk v brankovišti ignorují



Henrika poznáváte, ne?



podle vlastního gusta) vás často posílá do oslabení. Vrhnout se na útočníka moc nefunguje, musíte trpělivě vykrývat prostory a hlídat najíždějící hráče.

Zato v útočné třetině je radost být. Obránci drží modrou a aktivně se zapojují do kombinace. Nahrávky jsou (až nerealisticky) prudké, a pokud nebudete posílat pasy přímo přes protivníky, můžete zcela rozložit obranu, což je o dost jednodušší, než se snažit soupeře obejít. Hodit se může i vylepšené nahazování, na základě něhož můžete naordinovat svému týmu kanadský styl hokeje. Navíc je tu skvělá možnost vytvořit si vlastní strategii, pokud vám nevyhovuje chování spoluhráčů. Během minuty individuálně každému hráči ukážete, co má dělat, a ve hře pak stačí akci iniciovat ze stejného místa, načež se vše rozběhne podle vašich představ!

PROTRHNOUT SÍŤKU

A rozhodně to bude potřeba! I když je NHL vždy o hodně zábavnější se živými protihráči, počítač je letos více než zdatným protivníkem. Už na druhé nejnižší obtížnosti dokáže potrápit, na „all-star" a „superstar" je zápas holým bojem o přežití. Prudké přihrávky přesně na volné spoluhráče, střely do tyček nebo rovnou do šibenice a nekompromisní obrana představují velkou výzvu i pro ostřílené veterány.

Trochu je škoda, že počítač si vás sice dokáže rozebrat, ale góly dává většinou střelami, jejichž přesnosti nemůžete konkurovat. Branky ale padají ze všeho možného – onetimery, nájezdy, střely od modré... Sem tam vyjde i teč nebo dorážka. Záleží na strategii, clonění před brankářem a koneckonců také na tom, jak dobrý golman proti vám stojí. To platí i obecně. Nejvíce zábavy si opět užijete proti humanoidům, zejména prostřednictvím online hry, jež se nově dočkala doplnění o pořádání online lig a soubojů v trestných střílenich.

O technickém zpracování netřeba dlouze hovořit. Je jedním slovem úžasné. Hra je svižná, hokejisté detailní a animace opět o něco lepší. Hráčské srdce plesá při sledování hokejistů, kterak bruslí v zatáčkách, překládají nohu přes nohu nebo jen prudce mění směr. Ani NHL 08 ovšem není imunní vůči chybám. Puk se občas zadrhne, gólman nepochopitelně kouká na opuštěný kotouč těsně před brankovištěm a i účinnost obranných zákroků je dost variabilní. Záleží na neviditelné ruce osudu, zda se vám podaří vypíchnout kotouč, úplně promáchnout nebo složit protivníka a vysloužit si dvě minuty.

I v uživatelské přívětivosti by mohli EA Sports zabrat. Nastavování je místy zbytečně komplikované, něco nastavit nejde (například opačné míření, když útočíte po obrazovce dolů – v důsledku čehož střílíte pořád po zemi), něco najdete až po pár dnech, z dohodnutého trejdu občas utečete špatným zmáčknutím tlačítka... Každopádně to jsou jen drobnosti. Kdo chce NHL bít, díru v ledu si vždycky najde. Pro nás ostatní je podstatné, že tu máme opět vylepšený ročník hokeje, který posunul úroveň zábavy o pěkných pár délek dál. Kvalitu sportovních her ověří až týdny a měsíce hraní, letošní NHL je však po několikatýdenním testování nejlepším hokejem za posledních pět let!

XBOX 360 VERDIKT

NHL 08

- ✓ Realistické chování puku, odrazy, teče...
- ✓ Široké taktické možnosti
- ✓ Vylepšené animace
- ✓ Oprava všech potíží předchozího dílu
- ✓ Počítač je rovnocenným protivníkem
- ✗ Hra je náročnější, nováčky může odradit

HODNOCENÍ

NOTNĚ VYLEPŠENÁ VERZE PŘEDCHOZÍHO DÍLU. STARÉ CHYBY JSOU ZAPOMENUTY, NOVINKY JSOU ZAJÍMAVÉ A NÁPADITÉ. A KDYBYSTE SE NÁHODOU ZAČALI NUDIT (VZHLEDEM K OBTÍŽNOSTI NEPRAVDĚPODOBNÉ), STAČÍ SE JEN PŘIPOJIT NA XBOX LIVE A VŠE ZAČÍNÁ ODZNOVA.

8,7

gearsofwar.com

EXISTUJE DŮVOD, PROČ VE TMĚ PŘICHÁZEJÍ NOČNÍ MŮRY.

Lidstvo už nemá kam jít. Není kam utéct. Planeta se rozpadá. Lidem zbývá jen jedno bezpečné místo. Hordy Locustů povstaly a jejich příchod se nedá zastavit. Nepřestávají vraždit. Vláda hledá kohokoliv, kdo přežil. Nemocné, zraněné, uvězněné. Vězně jménem Marcus Fenix. Ponechán smrti je nyní jedinou nadějí lidí. Útěchou může být jediný fakt: Lidská rasa nezanikla. Ještě ne.

GEARS OF WAR

18+ www.pegi.info

EPIC GAMES

Microsoft game studios

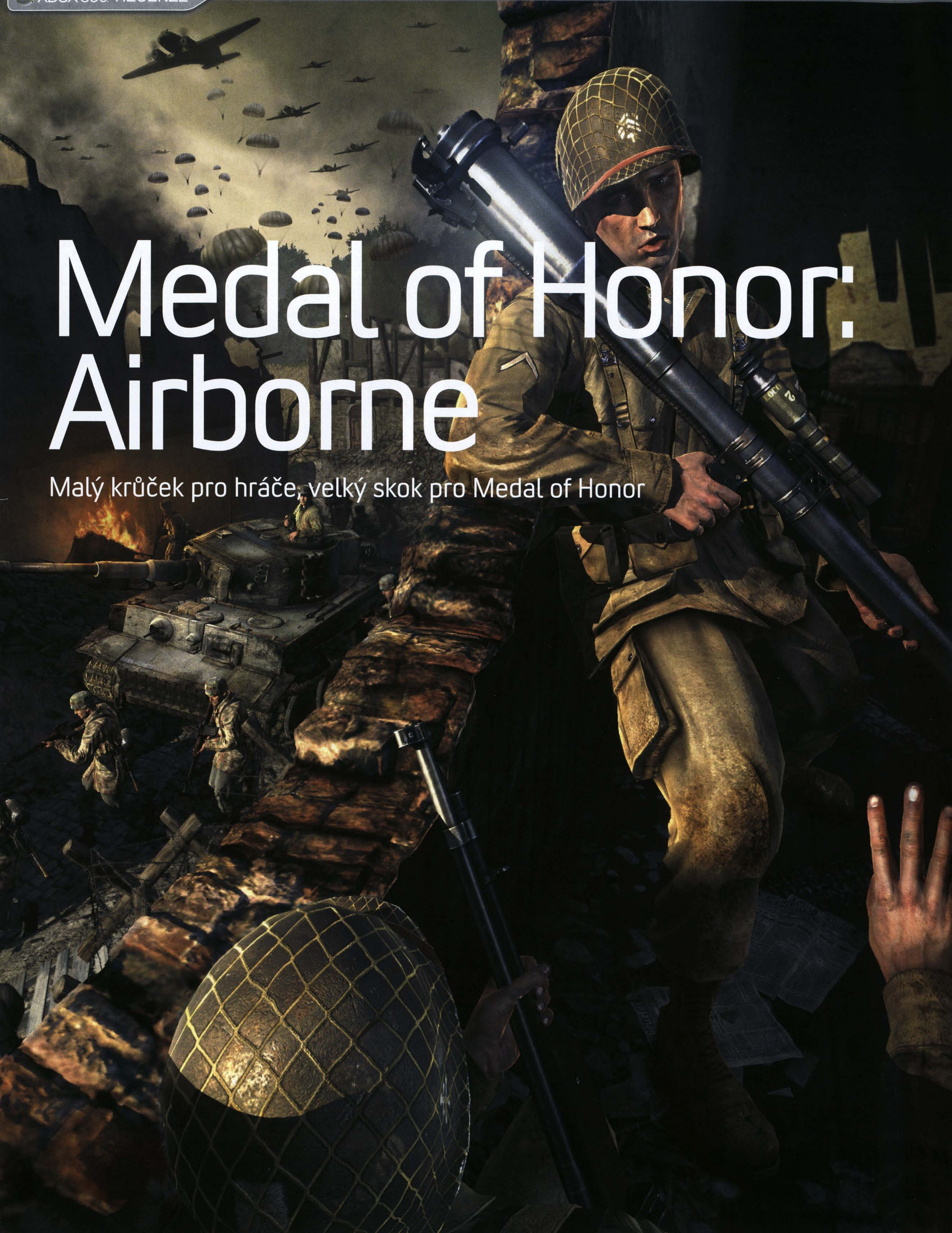
Jump in.

XBOX 360

Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com

Medal of Honor: Airborne

Malý krůček pro hráče, velký skok pro Medal of Honor



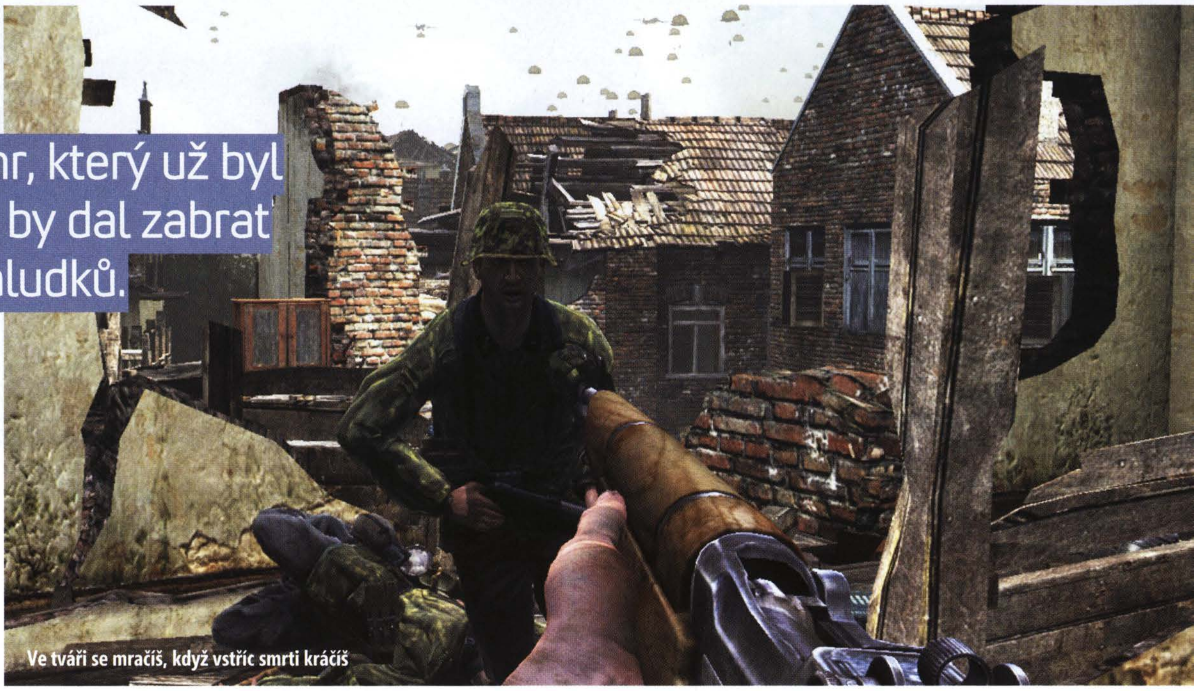
AUTOR: Kamil Gric

JAK JISTĚ VÍTE z denního tisku, návrat popové hvězdičky Britney Spears na hudební pódia neproběhl právě nejšťastněji. Do podobné situace se dostali se svým comebackem Airborne i tvůrci série Medal of Honor, kteří však nakonec – uveďme vše na pravou míru – neskončili v protialkoholní léčebně. O fous. Airborne je prakticky stejným kouskem válečné střílečky, jakými byly zneuznané a (poctivě) kritizované poslední díly pro všemožné i nemožné konzole. Pardon, o trochu lepším.

Pokud nám tvůrci jako hejnu poslušných kachen cpali do krku prohlášení o revolučním nádechu novinky, nastal nyní správný čas vše uvést na pravou míru. Závazným příslibem se stala volnost v řešení každé mise a především fáze počátečních seskoků, kdy je hráči umožněno vpadnout do libovolného místa mapy. Prvek byl do hry zahrnut a funguje, jak tvůrci slibovali, přesto je slibovaná volnost přítomna jen na půl. Je sice možné změnit počátek hry přistáním jinde, přičemž na řadě míst se hned po oklepání pořádně zadýcháte, tak či onak jsou další chvíle stále stejné či přinejmenším velmi podobné. Úkoly ani jejich pořadí se nemění, nepřátel je stejné množství a vaše jednotky využívají totožné postupy, jak německé a italské vojáky vytlačit z jejich pozic. Pokud jste čekali skutečně rapidní změnu a přerod značky Medal of Honor v novogenerační zážitek, pak jste, ehm... přinejmenším naletěli.

SMRAD MÍSTO SLIBŮ

Ani při přepočtu na reálnou zábavu Medal of Honor: Airborne neexceluje. Třebaže je současnost zaslíbena hrám o délce do deseti hodin, ponížení na 6 hodin slušné zábavy přece jen degraduje celkový zážitek. Počty jsou přitom jednoduché – šest misí, šest krůčku k návratu domů pro jednoho mladého vojáka, šest



Ve tváři se mračíš, když vstříc smrti kráčíš

»Je těžké inovovat žánr, který už byl přežvýkán tolikrát, že by dal zabrat i čtveřici kravských žaludků.«

hodin zábavy. Jako všude jinde, i zde herní dobu prodlouží vyšší obtížnost. Přidání seskoků nicméně nijak nepomohlo znovuhratelnosti – pochybuji proto, že by kdokoliv z vás projevil zájem se hře znovu postavit.

Toliko špatných zpráv na úvod. Bylo by ode mě minimálně nefér zaškatulkovat Medal of Honor: Airborne po bok několika předchozích nezdarů série. Nespravedlivé zejména proto, že tvůrci nevařili z vody a kromě klasické hratelnosti přidali i řadu vlastních prvků, které herní náplň příjemně oživují. Seznámíte se s nimi hned z kraje při noční misi, v níž dobývanou metropoli netvoří jen široké ulice, ale i malé postranní koridory, jimiž můžete snadno proniknout za záda nepřítele. Hra navíc nepřeje šíleným sebevrahům, kteří si zvykli naběhnout mezi zuřící nepřátele, na druhé straně ale není přítomen ani přehnaný motiv taktiky, který by vás nutil brzdit své útočné choutky a zdlouhavě se ukrývat za překážkami. Tvůrci zvolili kompromis, když oba způsoby válečných akcí mixují v celek, který dobře funguje.

ZBRANĚ MÍSTO DEODORANTŮ

Tleskat jim musím i za způsob prezentace, když je to právě atmosféra, která vás nutí postupovat vpřed. Onen prvek úvodních seskoků byl nejen pokusem o inovativní vstup do jinak běžné akce, ale i způsob, jakým vám přiblížit peklo války. Před každou misí přichází krátký, zato však výstižný briefing, po němž se objevíte v letadle plném spolubojovníků. V jejich tváři není vidět odhodlání, ale především strach pokud ne přímo z nepřítele, pak z neznáma, které čeká venku. A pak se rázem rozsvítí červené světlo, za několik sekund zelené a rychle padáte k zemi, zatímco všude okolo sviští kulky, ze země se zvedají oblaka dýmu a vaše srdce poskakuje někde dole v kalhotách. V ten okamžik už vojína Traverse ovládáte sami. Můžete se jej pokusit nasměrovat do oblasti, v níž byste misi rádi započali, nebo zvolit některou z těch obtížnějších. Jak jsem ale zmínil už na počátku, efekt bude stejný. Jeden seskok válku nezmění.

Uznávám: je těžké inovovat žánr, který už byl přežvýkán tolikrát, že by dal zabrat i čtveřici kravských žaludků. Přesto si tvůrci našli cestičku, jak do Airborne přidat hru ve hře, jejíž role se tentokrát zhostilo obligátní vylepšování zbraní. To zde probíhá cestou sběru nejrůznějších součástek, jež získáváte za dobré výkony v boji – přesnou střelbu, likvidaci protivníků netradiční cestou nebo úspěšným zásahem na dlouhou vzdálenost. Převedeno na užitnou hodnotu nejde o nic, co by znatelně ovlivňovalo hratelnost, přesto si všimnete drobných vylepšení často používaných zbraní – zrychlení střelby i nabíjení, zmenšení zpětného rázu a dalších (promiňte mi to označení) nepodstatných blbůstek.

SLUŠNÁ STŘÍLEČKA MÍSTO VKV

Vylepšování zbraní je v součtu třetí prvek, který bych mohl označit za inovativní nebo alespoň odlišný od toho, co známe již z dřívějška. Když připočteme již zmiňovaný a notně sporadický seskok, respektive odpoutání se od systému koridorové střílečky, máme v ruce dostatek důvodů, které z Airborne dělají pokud ne výtečnou, pak minimálně velmi dobrou hru.

Slušné hratelnosti navíc napomáhá i systém hráčova zdraví, jež je rozděleno mezi čtyři části, z nichž vždy pouze ta aktuální se při chvilce klidu automaticky obnoví. Pravda, všechno ostatní pozlátko okolo se až nebezpečně často pohybuje na hranici průměru. Umělá inteligence na žádnou z obtížností neoslní (ba ani nezklame), vizuální hody se konají jen na půl (namlsáni Bioshockem jsme jen těžce přehlíželi nízké rozlišení textur), a když už konečně hra nabírá spád a žádá si vaši plnou pozornost, vynoří se závěrečné titulky a místo probdělé noci odejdete do hajan. Možná vám ale po vyčerpávajícím maratonu s Bioshockem a Blue Dragon postačí intenzivní zážitek o pár hodinách. Padák s sebou.

DEEP PURPLE

Není řeč o známé hudební skupině, ale o jednom z bonusů, který lze ve hře získat. Airborne vás odměňuje nejen za úspěšnou střelbu a akci – v případě Deep Purple získáte nové zkušenosti v situaci, kdy se z téměř nulového zdraví během chvíle vyšvihnete zpět k plnému uzdravení. Abyste si získaných dovedností snáze všimli, hra se na okamžik rapidně zpomalí a rozmaže obraz. Přesto vám nic nebrání v tom protivníky dále likvidovat – tím spíš, že v takovou chvíli na vás neútočí.

XBOX 360 VERDIKT

MOH:A

- ✓ Prvek seskoků padáky
- ✓ Oproštění se od koridorů
- ✓ Vylepšování zbraní
- ✓ Slušná atmosféra
- ✗ Příliš krátké
- ✗ Nic nového pod sluncem

HODNOCENÍ

NEBÝT NAMLSÁNÍ PŘÍSLIBY TVŮRCŮ, MOŽNÁ BY SE NEOBJEVIL DROBNÝ POCIT ZKLAMÁNÍ, KTERÝ DĚLÁ Z VÝTEČNÉ HRY JEN DOBROU. PŘESTO SI AIRBORNE ZASLOUŽÍ VLASTNÍ MÍSTO VE VAŠÍ HERNÍ SBÍRCE.

7.1

Jump in.
XBOX 360

DETAILY

MOTOGP 07
VYDAVATEL: THQ
VÝROBCE: CLIMAX
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: ANO, 16 HRÁČŮ
V PRODEJI: OD 29. SRPNA
CENA: 1 699 KČ

MotoGP 07

Občané, slyšte. Zřejmě nejlepší simulátor královské kubatury jednostopých vozidel přichází po roce s aktualizovanou soupiskou jezdců. Jak málo stačí ke štěstí

AUTOR: Tomáš Vrána

JAKO NÁVRAT DOMŮ... MotoGP 07 nabízí staré známé možnosti. Kromě obyčejné jízdy na čas a kompletního šampionátu se v hlavní nabídce sluní režim kariéry, v níž si vytvoříte jezdce i vizáž motorky přesně podle svých představ. Jakožto nováček, který ostatním soupeřům statisticky nesahá ani po chrániče kolen, budete sbírat zkušenosti pomalu. Zlepšovat můžete čtyři primární schopnosti (zatáčení, brzdění, maximální rychlost a akcelerace), které během sezóny upravíte k nepoznání.

KOLIK VÍTĚZSTVÍ MÁŠ

Sezóna však není jen souhrnným označením pro pouhé odjetí všech oficiálních závodů. U každého okruhu se nabízejí i volné disciplíny, za něž získáváte medaile. Není toho moc, jízda na čas, ghost race a rychlostní zkouška na určitých pasážích tratě. Přesto ani tím MotoGP 07 nekončí. Ať už z důvodu, že nemáte šanci čtyři základní schopnosti vylepšit během jediné sezóny, nebo zkrátka proto, že se v kariéře otevře Extreme mód.

Extreme mód je uskupení odvážných jezdců na pekelně rychlých motorkách o kubatuře 800 ccm, jež se většinou prohánějí po smyšlených tratích. Místo bodů za vítězství vyděláváte peníze, za které si pořizujete nové stroje. Pro zaryté patrioty mám dobrou zprávu. Brněnskému Masarykovu okruhu v Extreme módu zdatně sekunduje okruh vytvořený v centru Prahy. Dosahované rychlosti a adrenalinové souboje o prvenství ale nedovolí dopodrobna sledovat okolní pamětihodnosti a jejich detaily.

TOLIKRÁT JSI VALENTINEM ROSSIM

Valentino Rossi by měl radost, s jakou lehkostí se ovládají motorky v MotoGP 07. Autorům se podařilo docílit skvělé rovnováhy mezi ortodoxním simulátorem a legrační arkádou. V zatáčkách po prudkém přidání plynu snadno ujede záď, rozlišuje se brzdění na přední a zadní kolo, po vjetí do kačírku většinou následuje pád. Ale o odporně reálný (tím pádem pro většinu hráčů nezvládnutelný) titul se v žádném případě nejedná. To je patrné zejména při odlehčených průjezdech zatáčkami.

Grafické zpracování příliš nenadchne. Na dnešní poměry a na možnosti konzole je spíše průměrné a vedlejší animace (například před startem) se dají označit přímo za odpuzující. Reputaci MotoGP 07 lehce zvedá zvuková stránka, řev půllitrů zvládli autoři na jedničku s kašpárkem.

Stále hledáte nějakou zásadní inovaci oproti MotoGP 06? Mimo aktualizované soupisky se vylepšení dočkal především multiplayer. Přes službu Xbox Live lze nejen závodit v turnajích, ale i prodávat či kupovat nové motorky na „virtuálním trhu". Otázkou zůstává, zda se kvůli takové titěrnosti vyplatí pořizovat zbrusu novou hru. Možná by se hodilo prohodit něco ve smyslu, že je král mrtev, tak ať žije král. Bohužel autoři zanevřeli na vylepšení podstatných věcí a raději se zaměřili na minoritní aspekty. Král stále žije.

XBOX 360 VERDIKT — MOTOGP 07

- ✓ Nejlepší motocyklový simulátor
- ✓ Aktuální sezóna
- ✓ Oficiální licence na jezdce i motorky
- ✓ Skvělá hratelnost
- ✗ Téměř žádná vylepšení
- ✗ Nepovedené grafické zpracování

HODNOCENÍ

MOTO GP 07 BUDE JISTĚ OBLÍBENÉ U HRÁČSKÉ VEŘEJNOSTI. STÁLE SE TOTIŽ JEDNÁ O NEJLEPŠÍ MOTOCYKLOVÝ SIMULÁTOR PRO XBOX 360. OTÁZKOU JE, JESTLI SE TOTÉŽ NEDÁ ŘÍCT O JEHO TAKŘKA IDENTICKÉM PŘEDCHŮDCI.

8,2

Co jsme to brali ve fyzice? s=v*t?

MADDEN NFL 08

VYDAVATEL: EA SPORTS

VÝROBCE: EA TIBURON

POČET HRÁČŮ: 1–4

XBOX LIVE: 2–4

V PRODEJI: OD 31. SRPNA

CENA: 1 799 KČ

DETAILY

Madden NFL 08

Jak bylo to přísloví? Tak dlouho quarterback nahrává, až mu ruka upadne?

AUTOR: Karel Kališ

V NAŠICH OČÍCH to může vypadat trochu ironicky – hru, které se pravidelně věnuje největší tvůrčí a s tím související finanční pozornost, si v našich končinách zahraje naprosté minimum hráčů. Jenže za velkou louží patří NFL (Národní fotbalová liga) k nejatraktivnějším a fanoušky nejhojněji navštěvovaným sportovním soutěžím. Stejně tak patří videohry s tématikou amerického fotbalu k absolutně nejprodávanějším titulům. A tím se kruhem dostáváme k rozsáhlým tvůrčím týmům a solidním rozpočtům. Proč to vlastně říkám? Protože na Maddenu je to prostě vidět, i když každoroční pokroky nejsou o moc razantnější, než u ostatních her ze stáje EA Sports. Kdybych teď jednoduše napsal, že Madden 08 nabízí hezčí grafiku, vypilovanější ovládání, bohatší nabídku módů a přehršel nových vychytávek, mohl bych s klidem na duši jít klímat do nejbližšího restauračního zařízení s tím, že jsem řekl vše podstatné. Ovšem ono by to chtělo asi napsat něco víc.

Na první pohled evidentním vylepšením se stává grafika, která vypadá lepe než kdy předtím a navíc běhá na skálopevných 60 fps. Potěší i nový systém animací, kdy lze kterýkoliv hráčův pohyb přerušit a plynule navázat jiným. Pokud se elegantně vytočíte z dosahu jednoho protivníka a narazí na vás další, lze mu uhnout, aniž by na vás padl pytel jako cihel, protože ten váš trouba nedomotal ještě první animaci. Jakkoliv se to zdá být jako malý detail, hra díky tomu získává na plynulosti a uvěřitelnosti. Neméně velký vliv na to má i obohacené ovládání. Zahrát a ovlivnit můžete prakticky cokoliv. Sice se díky tomu jedná ještě o tvrdší oříšek pro nováčky, ale výsledek stojí za to.

Nový systém Read & React ještě zvýrazňuje rozdíly mezi jednotlivými hráči. Každý v určitém ohledu šikovnější je zvýrazněn zlatou ikonou. Oblastí, v nichž mohou fotbalisté vynikat, je celá řada, na každou herní roli připadají zhruba dvě až tři speciality. Quarterback třeba může přesněji nahrávat nebo dokáže „přečíst" hru a ví, jak bude reagovat obrana. Nápadité, výborně zpracované a vyvážené, jen se do toho musíte dostat.

Do Maddenu 08 se s určitými úpravami vrátila celá řádka módů, které v minulých ročnících z nějakého důvodu chyběly. Pochopitelně neabsentují ani naprosté premiéry. Trénink, jednotlivé zápasy a „franchise" doplňují minihry, superstar (možnost hrát kariéru za jednoho hráče) a pár dalších. Nepřišli jsme ani o online hru, ovšem ta letos nedoznala příliš výrazných změn. Celkově toho nabízí nový ročník hodně. Sice má svoje mušky (třeba až nepřirozeně často dochází ke ztrátě míče), ale pokrok je solidní.

První hra série vyšla už v roce 1989, a je tedy jednou z nejstarších mezi hrami EA Sports.

XBOX 360 VERDIKT — MADDEN NFL 08

- ✓ Read & React system
- ✓ Systém animací a grafika celkově
- ✓ Vylepšené ovládání
- ✓ Bohatá nabídka módů
- ✗ Novinek mohlo být víc
- ✗ U nás poměrně neatraktivní

HODNOCENÍ

VEZMEME TO RYCHLÍKEM – HEZČÍ GRAFIKA, VYPILOVANĚJŠÍ OVLÁDÁNÍ, BOHATŠÍ NABÍDKA MÓDŮ A PŘEHRŠEL NOVÝCH VYCHYTÁVEK. TO JE MADDEN 08.

8.3

TWO WORLDS (DETAILY)

VYDAVATEL: SOUTHPEAK INTERACTIVE
VÝROBCE: REALITY PUMP
XBOX LIVE: ANO, AŽ 8
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 29. SRPNA
CENA: 1 799 KČ

Ztratilo se štěňátko, slyší na jméno „Dráček". Když ho najdete, předáme vaší rodině, co z vás zbude

Two Worlds

„Jeden svět nestačí." – James Bond, 1999 „Všeho moc škodí." – staré moudro

AUTOR: David Sláma

RPG JAKO ŽÁNR prožívá zvláštní období – kdejaký vývojářek si jej bere do úst ve snaze prodat svoji hru, jakoby ta tři písmena byla razítkem, bez nějž se žádný titul neobejde. Z kdysi extrémně hardcore žánru, kde jste museli myslet na to, aby vaše postava měla dost spánku, jídla i vody, se teď stal marketingový artikl, díky němuž je i střílečka Bioshock označována za akční RPG. Ale proč ne, doba se mění a s ní hry i hráči. Nicméně těch řekněme „old skool" RPG už moc není. S o to větší radostí jsme očekávali Two Worlds a s o to větším zklamáním jsme se poté vraceli k Oblivionu. Ale nebudu předbíhat, na začátek každého příběhu patří začátek.

Svět Two Worlds si s sebou z minulosti nese ponurou jizvu. Dříve byl zmítán bojem orků proti všemu ostatnímu, který byl ukončen až smrtí boha Aziraala, jejich duchovního vůdce. Jen díky tomu byly kmeny orků zatlačeny do pustiny a ve světě zavládl na tisíce let mír. Nedávno ale trpaslíci odkryli svatyni věnovanou bezejmennému božstvu a ostatním netrvá dlouho, aby sečetli jedno jablíčko a jednu hruštičku dohromady a došli k tomu, že jde o místo posledního odpočinku Aziraala. Potichu a zprvu neviditelně začíná doutnat nová válka.

Standardní fantasy zápletka číslo 18, verze B, vás ale vlastně vůbec nemusí zajímat. Vy jste lovec odměn, žoldák, co za hrstku třpytivého kovu udělá v podstatě cokoli. Ničeho se nebojí, nic ho nezaskočí, vším pohrdá, prostě fantasy drsňák model 37/04. Jenže tomuhle drsňákovi někdo unesl sestru a tím dal jeho putování jasný cíl. Ale nebojte se, při hledání sestry jistě i ten svět zachráníte.

Ještě před tím ale bude dobré zvolit si, v jaké podobě se budete po světě pohybovat. Máte na výběr několik obličejů, účesů a barev, legrace nastává až s možností ovlivnit různé tělesné proporce od tvaru očí po délku paže. Nakonec svůj výtvor ale stejně zakováte do hromady železa nebo zabalíte do róby, takže je vcelku jedno, jak moc škaredého chlapa vyrobíte (slečny došly, musíte se obejít bez nich).

Volba povolání se v Two Worlds nekoná, namísto toho svoji postavu utváříte až během hry pomocí schopností. Autoři tuhle featurku označují za nesmírně inovativní a tak vůbec, nicméně mám pocit, že poměr RPG s povoláními a RPG s otevřeným systémem tvorby postavy je v současné době někde blízko 1:1. Každopádně Two Worlds nejdou tak daleko jako třeba zmiňovaný Oblivion, takže

Taureni pronikli i do Two Worlds?

»Ovládání koně je patrně realistickou simulací jízdy na oslovi Íjáčkovi z Medvídka Pú

Oblivionu mnozí vyčítali levelování monster, konkurenční série Gothic naopak nikdy nic takového nezkoušela. Two Worlds jdou právě „gotickou" cestou, takže se nesmíte divit, až na vás zpoza stromu vybafne vlk a prvním výpadem vás zakousne.

Architektura v THC stylu? I na to v Two Worlds narazíte

schopnosti nezlepšujete jejich používáním, ale jednoduše si je kupujete za body získávané při postupu na vyšší úroveň (což se děje po zisku potřebného množství zkušenostních bodů, jež obdržíte za zabíjení monster a plnění úkolů – klasika).

Základem jsou čtyři atributy (síla, obratnost, vitalita a vůle), zbytek už záleží na tom, jaké schopnosti zvolíte. Válečníci půjdou po vylepšování obrany a kritických útoků, mágové budou zkoumat elementy, blázni vezmou od každého něco po vzoru budovatelské písně „Ten umí to a ten zas tohle a všichni dohromady neumíme nic" a masochisté vrazí body do jízdy na koni a boje z koňského hřbetu.

Ale nechejme už teorie a podívejme se do herního světa. Rozkoukávání na začátku není pojato příliš důkladně: levou páčkou se hýbej, pravým triggrem bojuj, za rohem je pár gromů, tak buď tak laskav a zabij je, ať už to máme za sebou. Jste-li líní číst manuál, budete zpočátku dost možná tápat, intuitivně nefunguje tolik věcí, jak jste asi zvyklí z jiných her.

Orientaci ve hře ztěžuje i interface, citelně tvořený pro PC verzi. Two Worlds jsem hrál v 1080i na LCD televizi s úhlopříčkou pár centimentrů nad metr a stejně musím říct, že se mi mnoho věcí nečetlo či nerozlišovalo snadno. Podobně listování inventářem bylo poměrně úmorné a i na rychlé používání schopností přes D-pad jsem si zvykal déle, než by bylo pěkné.

Největší zklamání ale pramení z jízdy na koni a soubojů, přičemž obě tyto herní činnosti vlastně mají být pilíři, na nichž mají Two Worlds stát. Jenže ovládání koně je patrně realistickou simulací jízdy na oslovi Íjáčkovi z Medvídka Pú, který si jde, kam chce, bez ohledu na vaše instrukce. Boje jsou pak pouhým mačkáním triggeru s trochou uhýbání, abyste během dvou tří sekund neskončili se zdravím na nule. Možná jsem příliš náročný, ale od epického RPG, co si hraje na AAA titul, bych čekal víc, než mačkání jednoho knoflíku.

Podobně rozpačitě na mě působí audiovizuální prezentace. Když jsem poprvé viděl hlavní menu, překvapila mě skladba, jež ho doprovázela – připomněla mi kvalitu tématu z menu World of Warcraft, Oblivionu a podobných her. Marně si ale snažím vzpomenout na nějaký track, který jsem slyšel ve hře samotné. Grafická stránka hry není úplně špatná, jenže Xbox dokáže zobrazit hezčí věci a plynuleji, než vám ukazují Two Worlds. Na obrázcích hra vypadá lépe než v pohybu, animace mi často vyloženě nesedly.

Poslední, co zbývá a může vylepšit dojem ze hry, je hra samotná, příběh, úkoly a takové ty věci, které dělají RPG tím, co jsou. Zde se autorům musí nechat všechna čest za snahu a je potřeba i trochu pochválit výsledek. Svět je otevřený a můžete se v něm ubírat, jakou cestou chcete. Nemáte-li zrovna chuť na hlavní příběhovou linii, máte k dispozici kvanta vedlejších questů s poměrně rozličnou náplní. Rozhovory s postavami jsou sice poměrně jednotvárné a časem nudné, nicméně slouží jen jako odrazový můstek pro zábavnější činnosti.

Přestože jeden odstavec těžko může vyvážit předchozí hromady stížností, na Two Worlds je zajímavá jedna věc. Vezmete-li jednotlivé jejich součásti, hra se bude zdát jako hromada bláta. Posuzujete-li ji však jako celek, zjistíte, že na tom není tak špatně a že vás vlastně baví. Otevřený svět vám umožňuje dělat to, co se vám zrovna chce, přímočarý systém soubojů i vývoje postavy vám zase dovoluje při hře spíše odpočívat, než si lámat hlavu se složitými mechanismy.

Hlavním problémem je poměrně nevyvážená obtížnost, nejasné hranice míst, kam si můžete dovolit jít, a míst, kde z vás udělají hromadu malých kousků, a především kvantum větších či menších bugů a technických chyb. Nestabilní framerate, časté načítání dalšího kousku herního prostředí, občasné záseky hlavně v soubojích – to jsou jen některé z důvodů, proč si autoři měli dát ještě chvíli na to, aby hru dotáhli. Celkově Two Worlds působí dojmem, že si vývojáři vzali větší sousto, než dovedou sníst, a tak jim upadlo víc drobků, než by bylo vhodné.

PŘIRUČNÍ SLOVNÍK ANEB CO NÁM SLÍBILI A JAK TO JE

VÝVOJ POSTAVY

„Two Worlds poskytují víc možností vývoje postavy než jakýkoli jejich konkurent a současně je velmi snadné se ve všem orientovat. Systém umožňuje nováčkům rychle se zapojit do hry a současně neomezuje experimentování zkušených hráčů RPG."
Možnosti ve skutečnosti nejsou zdaleka tak široké, prakticky každé více hard-core RPG nabízí srovnatelně nebo více. Nováčci se v systému bez manuálu ztratí, ostřílení veteráni RPG nenajdou nic, co by už dříve neviděli.

SOUBOJE

„Dynamické boje jsou zpracovány s parádními animacemi a ohromující choreografií, díky nimž si zapamatujete spoustu vzrušujících scén. Budete hledat slabiny v protivníkově obraně, klást pasti či se jen prosekávat tlupou slabších monster."
Animace jsou průměrné, choreografie nezaujme vůbec ničím – v tomto ohledu se raději těšte na Zaklínače (byť vyjde jen na PC). Slabiny hledat nebudete, stačí jen seknout a před protivníkovým úderem zmáčknout tlačítko pro úhyb. Snad jen s tím prosekáváním se tlupou slabších monster můžu souhlasit.

Já se nechci koupááát!

XBOX 360 VERDIKT

TWO WORLDS

- ✓ Otevřený herní svět
- ✓ Slušná variabilita vedlejších úkolů
- ✓ Rychlý respawn po smrti
- ✗ Množství technických chyb
- ✗ Nudné souboje a hrozné ovládání koně
- ✗ Slabší animace a dabing

HODNOCENÍ

TWO WORLDS BY MOC CHTĚLY NÁSLEDOVAT „VELKÁ" RPG, JAKO JE OBLIVION ČI SÉRIE GOTHIC. NĚKDE NA PŮLI CESTY JIM ALE DOŠEL DECH.

6.4

S touto kráskou jde stíhání hned lépe

BLAZING ANGELS 2

DETAILY

VÝVOJÁŘ: UBISOFT ROMANIA
VYDAVATEL: UBISOFT
POČET HRÁČŮ: 1–16
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 7. ZÁŘÍ
CENA: 1 799 KČ

Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Na křídlech války podruhé a lépe

AUTOR: Michael Stern

POKRAČOVÁNÍ JSOU OD TOHO, aby napravila hříchy svých otců. Druhý díl letadélkové střílečky (slovo simulátor hra viděla pouze z padajícího Boeingu) zašel ke zpovědi, aby dostal rozhřešení a odpověď, čím by se měl od svého průměrného předchůdce odlišit. „Přineseš bohatší, rozlehlejší prostředí, zajímavější úkoly, desítky druhoválečných strojů k tuningu a na zpáteční cestě nasoukáš do kostelní kasičky Xbox s VGA kabelem," zachroptěl kněz. Stalo se, stačí to?

Blazing Angels 2 usazují hráče do kokpitu historických poletuch všeho druhu. Cíl? Absolvování operací týmu Wildcard v sérii nebezpečných misí zaměřených na zničení revolučních zbraní Třetí říše po celém světě. Úvodní mise představuje velitele letky na přehlídkovém letu nad malebným městečkem plným diváků, ovšem stačí posbírat pár žetonů představujících akrobatické kousky, několika průlety pod oblouky mostů přivyknout arkádovému ovládání, načež se hlavní postava rozevzpomíná na válku a začíná ta pravá, retrospektivně vyprávěná řež. Pokud Blazing Angels v něčem bodují, je to různorodá skladba misí. Takřka každá z osmnácti úrovní v sobě s nasazením kubánského barmana mixuje nová prostředí, odlišné úkoly a někdy i netradičního protivníka v roli německého stíhacího esa nebo obří vzducholodi děsivě zavěšené na obloze.

Přidání plynu pravým analogem, zvednutí přídě levým – a pak již jen hladký let přenášející do gamepadu lehké vibrace motoru zesílené střelbou. Nejen jí se ale piloti ve válce baví. Jedna z prvních misí posílá hráče eskortovat špiónku, která musí seskočit na uhánějící vlak. Je nutné srovnat let se soupravou a po několik vteřin rozptylovat pozornost pasažérů, aby si parťačky nevšimli.

Práce na deset minut, ovšem ne tak již přelet nad barmským Rangoonem. Letadlu dochází palivo, nad blízkým letištěm se rojí stroje nacistů a do toho všeho hřmí bouřka. Hráč se musí vyhnout bleskům, takže se otěží místo střelby ujímá zběsilé kličkování. Nemenší porce adrenalinu na vás čeká při nočním bombardování křižníků z paluby dvouplošníku doprovázené všudypřítomným povykem v rádiu.

Ačkoliv je prostředí variabilní (hráči se vydají do Egypta, Číny, Itálie apod.), přičemž oko vždy zaujmou rozlehlé siluety měst s pobíhajícími obyvateli prchajícími před nálety, brzy se ozve přísná linearita. Vždy jde pouze o splnění série skriptovaných úkolů, nashromáždění tzv. bodů prestiže a jejich proměnu v lepší vybavení – hra je koncepčně prastarou arkádou. Prestiž přibývá i v případě, že nepřítele sestřelí wingman, takže občas na ně stačí vyslat svou letku a sám pouze poletovat kolem.

Úpravy letadla tvoří druhou rovinu hry. Nejenže si lze každý stroj přebarvit podle svého estetického cítění, autoři také přidali množství náhradních dílů, které lze na svůj strojový park namontovat. Jsou zde gyroskopická mířidla, jež ukazují, kam má hráč střílet, aby manévrujícího protivníka zasáhl, nebo kuriózní kousky jako Teslova cívka plivající po blízko letících mašinách elektrické výboje. Právě odemykání doplňků jako týmová podpora zvedající wingmanům účinnost o 65 %, pokud je hráčovo zdraví pod jednou třetinou, vlévá hře do žil letecký benzín.

Blazing Angels 2 jsou soustředěným útokem na válečné i herní laiky. Fádnost předchůdce je odstraněna atraktivními úkoly s několika zajímavými nápady v líbivém prostředí. Kdo ale očekává od letecké hry větší hloubku, lineární arkáda mu ji nenabídne.

XBOX 360 VERDIKT

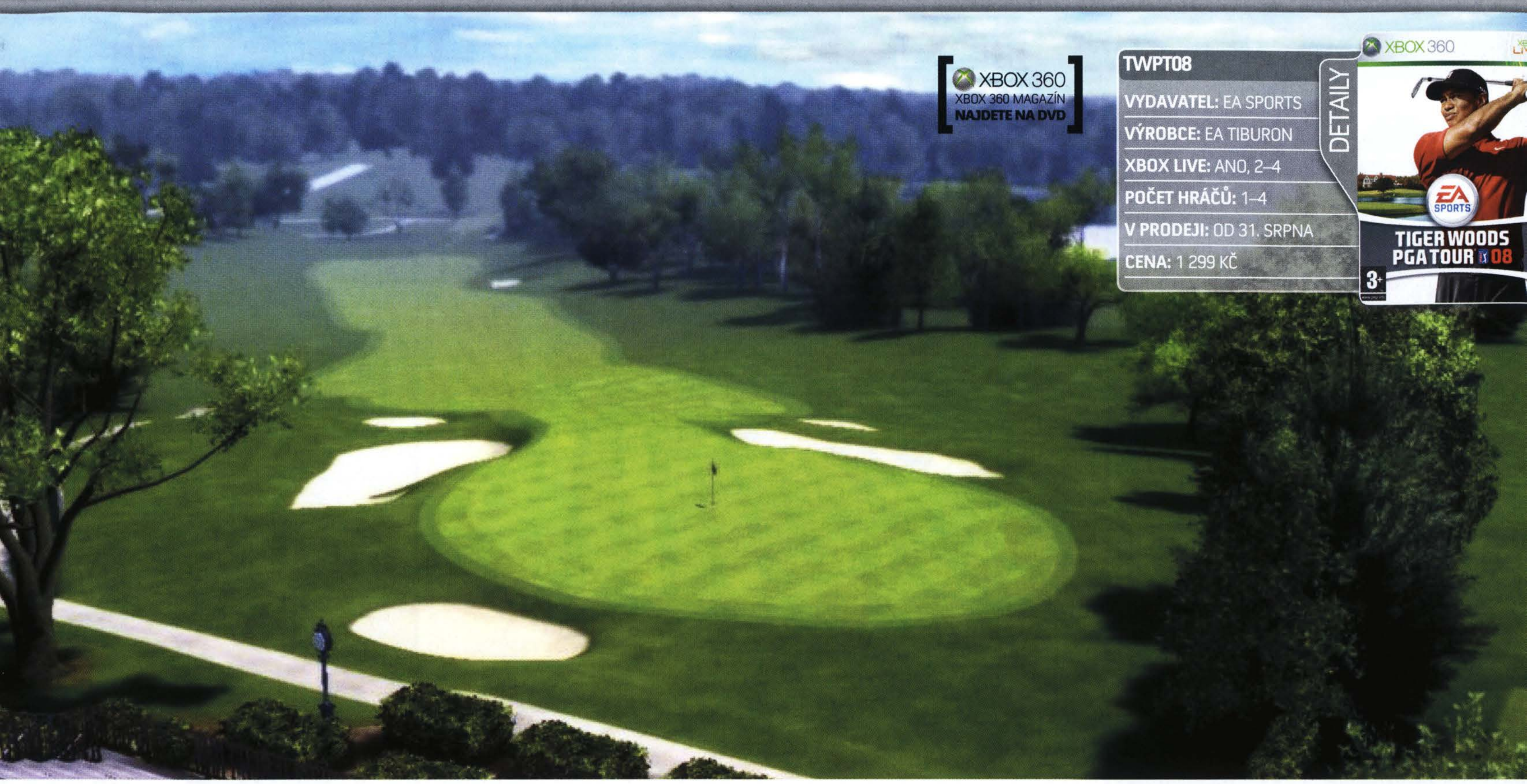
BLAZING ANGELS 2

- ✓ Spousta strojů včetně experimentálních
- ✓ Různorodá skladba misí
- ✓ Tuning letadel
- ✗ Příliš jednoduché a časem povrchní
- ✗ Skriptované, lineární mise
- ✗ Některé úkoly jsou otravné

HODNOCENÍ

JE LIBO SI NEVÁZANĚ ZASTŘÍLET ZA ŘEVU LETECKÝCH MOTORŮ? BLAZING ANGELS 2 TO NEJENŽE DOVOLUJÍ, ALE PŘIHAZUJÍ KUPU ATRAKTIVNÍCH MISÍ. JEN ŠKODA TÉ LINEARITY A HERNÍ PLYTKOSTI.

7.0



TWPT08

DETAILY

VYDAVATEL: EA SPORTS
VÝROBCE: EA TIBURON
XBOX LIVE: ANO, 2–4
POČET HRÁČŮ: 1–4
V PRODEJI: OD 31. SRPNA
CENA: 1 299 KČ

Tiger Woods PGA Tour 08

Tygr, dřevo + minigolf = solidní simulátor nejklidnějšího sportu na světě

AUTOR: Michal Jonáš

LETOŠNÍ ROČNÍK golfu je typickým příkladem kované hry od EA, protože tato zavedená série vychází již léta a mezitím tu někde něco ubere a tam zase něco málo přidá. Bohudík to ale není v posledním ročníku zas tak patrné. Tiger Woods 08 nabízí několik zbrusu nových funkcí a vychytávek, které sice vesměs nejsou nijak převratné, ale rozhodně potěší. Pro pořádek se ovšem sluší uvést, že i letos se jedná o solidní simulaci profesionálního golfu, v němž licencovaní hráči hrají na skutečných hřištích ze seriálu PGA Tour.

Tradičně velkou předností sportovních simulátorů ze stáje EA je ohromná nabídka všemožných herních režimů. Začít můžete třeba tréninkem na Driving Range, dále se propracovat kolekcí miniher a dovednostních soutěží až ke kariéře, celé profesionální sezóně či online turnaji pro kvarteto hráčů. Z herního menu si vybere určitě každý průměrně zdatný hráč virtuálního golfu, přitom vůbec nevadí, že jste dospělejší sport nikdy neokusili. Z několika typů ovládání odpalu prováděných mačkáním sekvencí tlačítek či pohybováním páčkou si vybere každý a zvláště údery pomocí analogové páčky nejvíce připomínají reálné pohyby a nevyžadují tolik cviku.

Škoda jen, že chybí ucelenější forma golfové školičky pro úplné začátečníky, textové tutoriály a množství zkušebních seancí vykonají přece jenom horší službu. Ne každý se totiž ihned vrhne do víru hladce střižených trávníků v kůži samotného mistra Woodse či jednoho z jeho kolegů na profesionální dráze. Po krátkém představení je nejlepší čas na odkrytí nových premiér letošního ročníku. Pokud máte doma u svého Xboxu zapojenou kamerku, dva body pro vás, protože si tak můžete v několika jednoduchých krocích přenést do hry svůj vlastní obličej.

Nutno podotknout, že výsledek předčí veškerá očekávání. I když jinak není grafika vůbec špatná, nepatří ani mezi špičku a nabízí spíše kosmetické změny, přesto je vaše virtuální podobenka opravdu reálná a měli byste se okamžitě poznat jako v zrcadle. Stejně tak jsou i ostatní hráči velmi detailní a tvůrci jim dali do vínku stejné projevy, jako mají jejich reálné protějšky. Online služba GamerNet se zase zhlédla v popularitě YouTube, a tak skrze ni můžete koukat na videozáznamy povedených jamek ostatních borců z celého světa, nebo své natočené opakovačky vystavit na internetu. Pro přístup do GamerNetu je ale vyžadována prvotní registrace a tvorba uživatelského účtu. Druhotnou funkcí této online služby je také tvorba vlastních soutěží otevřených i pro ostatní živé hráče.

Další nová drobnost spočívá v pokročilém sledování vašich statistik a postupu, přičemž aktuální pozici ukazuje tzv. Confidence Meter, což je stručně řečeno ukazatel sportovních kvalit každého hráče. Poslední větší novinku představují nová hřiště z reálného FedEx Cupu a také několik zástupkyň ženské ligy LPGA Tour. Otázkou ale je, zda přejít na nový golf, pokud vlastníte některé z minulých dějství. Jestli vás láká tvorba virtuálního alter ega anebo spíše pokročilé online funkce, pak to cenu jistě má. Ale i pro všechny ostatní je letošní PGA Tour 08 dobrou vstupenkou do první řady tradičního sportu uhlazených gentlemanů.

XBOX 360 VERDIKT

TWPT08

- ✓ Obří množství herních režimů
- ✓ Digitalizace obličeje a služba GamerNet
- ✓ Snadno přístupné ovládání
- ✗ Po letech stále stejné
- ✗ ...a to včetně grafiky
- ✗ Špatná přístupnost pro nováčky

HODNOCENÍ

JÁDRO HRY SE SICE JIŽ LÉTA NEMĚNÍ, ALE NĚKOLIK ČERSTVÝCH INGREDIENCÍ A POKROČILÉ ONLINE FUNKCE POSOUVAJÍ AKTUÁLNÍ GOLF ZASE O MALÝ KRŮČEK DOPŘEDU.

8.1

SUPER PUZZLE FIGHTER II (DETAILY)

- **VYDAVATEL:** CAPCOM
- **VÝROBCE:** BACKBONE ENTERTAINMENT
- **POČET HRÁČŮ:** 1–4
- **XBOX LIVE:** ANO
- **V PRODEJI:** OD 29. SRPNA
- **CENA:** 800 MP

Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

Tetris na steroidech

AUTOR: Petr Urban

LOGICKÉ RYCHLÍKY si na všech platformách užívají rostoucí popularity. Do stanice Xbox Live nedávno přifrčel rychlík ze stanice Osaka, domovského města společnosti Capcom. Ta se dosud v rámci Xbox Live Arcade držela poněkud v ústraní, jejím jediným zářezem na pažbě byl Street Fighter II, ale jak se zdá, kulometná palba teprve začne. Puzzle Fighter II se Street Fighterem II přímo souvisí a rozhodně je znovu o co stát.

Puzzle Fighter II vyšel původně v roce 1996 na automatech, posléze se dostal i na další platformy včetně Dreamcastu. Dvojka v názvu neznačí žádné pokračování, ale je to právě úlitba bojovce Street Fighter II, se kterou logická hříčka sdílí herní postavičky. Ne že by snad došly výrazného využití, slouží zejména k dokreslení herního dění a přilákání co největšího houfu šílených Japonců. V Puzzle Fighter II se totiž s žádnými hrdiny přímo nehraje.

V základu jde o Tetris. Na obrazovce jsou dvě herní plochy (vždy hrají dva hráči). Do nich padají párové kostičky čtyř různých barev, které můžete různě natáčet a posouvat vlevo nebo vpravo, důležité je skládat k sobě stejné barvy. Kromě základních kostiček spadnou z nebe čas od času také speciální různobarevné rozbíjecí kostičky. Jakmile shodíte rozbíjecí kostičku na sadu kostek stejné barvy, ozve se ohlušující výbuch a kostičky se rozplynou.

Vypadá to jednoduše, ale jako každá opravdu dobrá hra se i Puzzle Fighter II sice snadno hraje, ale jen tvrdou pílí se stanete opravdovými mistry. Klíč k úspěchu tkví v rozmísťování objektů tak, aby nastala co nejdelší řetězová reakce výbuchů. Následkem toho se totiž sada vypařených kostiček přesune do oponentova hracího pole. Nejprve pouze virtuálně pomocí siluet, v každé z nich však proběhne odpočítávání, obvykle od tří nebo pěti do nuly (podle barvy), načež se kostičky skutečně zhmotní. Hráč, který nemá ve svém poli žádné místo, samozřejmě prohrál.

Postavičky ze Street Fightera II, navíc „superdeformované“ (tj. s ksichtíky malých dětí), slouží jako ilustrace toho, jak si který z hráčů vede. Mimo to má také každá postavička trochu jiný sled padání kostiček, čehož se dá samozřejmě takticky využít, pokud si svůj vzor dokážete zapamatovat. Puzzle Fighter II nabízí jak offline mód, ve kterém můžete hrát druhému hráči vedle sebe, tak online mód. Na obrázcích to možná nevypadá, ale vzájemné souboje à la Tetris jsou leckdy ještě o něco napínavější než nadupaná moderní střílečka.

Možnost offline i online hraní doplňuje i hojnost herních módů, které jsou převzaty ze zmíněné dreamcastové verze a navíc je přidán jeden navrch. Většina z nich je ale spíše pro zkušenější hráče, kteří už mají dostatečně „nahráno“ v klasickém X módu. V Y módu jde o propojování tří a více kostiček horizontálně, vertikálně nebo diagonálně. Z mód je spíš o správném výběru a umístění kostiček, a finální X′ mód je mírně poupraveným klasickým režimem.

Puzzle Fighter II je jednou z mála her, za které se jednoznačně vyplatí utratit pár stovek bodů. Malé rýpnutí na závěr... Výhodou Xbox 360 verze oproti té na PS3 je podpora hlasové komunikace, takže se můžete domlouvat s (ne)přáteli přímo.

Tak trochu úchylné postavičky od kreslířů z Udon Comics

XBOX 360 VERDIKT

SPF II

- ✓ Návykové
- ✓ Lze hrát deset minut i čtyři hodiny
- ✓ Online i offline multiplayer
- ✗ Kreslené postavičky nejsou HD
- ✗ Zatím málo hráčů na online multiplayer
- ✗ Místy otravné zvuky

HODNOCENÍ

HD KONVERZE JEDNOHO Z NEJLEPŠÍCH LOGICKÝCH RYCHLÍKŮ SE POVEDLA NA VÝBORNOU. GRAFIKA SICE V NĚKTERÝCH MÍSTECH LEHCE ZAOSTÁVÁ, ALE TO VŮBEC NIC NEMĚNÍ NA PARÁDNÍ HRATELNOSTI. PUZZLE FIGHTER II JE PROSTĚ VĚČNÝ.

8.1

Space Giraffe

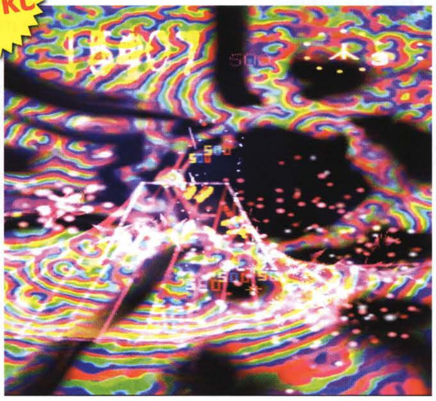
Vesmírné žirafy útočí! (na vaše duševní zdraví)

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: LLAMASOFT **VÝROBCE:** LLAMASOFT **POČET HRÁČŮ:** 1 **V PRODEJI:** OD 22. SRPNA **CENA:** 400 MP

Kdo uhodne, co tímhle asi tak mohl básník myslet, dostane od redakce jednu umělohmotnou vesmírnou žirafu



400 MP = 190 KČ

„TO MI TEDA VYSVĚTLETE. Chcete letět na kouzelném koberci za králem bramborových lidí a prosit ho, aby vás propustil, a tvrdíte, že jste úplně zdraví?" Památný proslov pedantského Rimmera z Červeného trpaslíka se tentokrát k recenzi dokonale hodí. Space Giraffe je totiž minimálně stejně ulítlá hra, jako je Rimmer vášnivým sběratelem telegrafních sloupů 20. století.

Jeff Minter nejspíš pravidelně konzumuje spoustu nepovolených látek. Ostatně, v jeho domovské Anglii jsou často levnější než alkohol. Jinak si nedokážu vysvětlit, jak dokáže produkovat své psychedelické vize světelných syntetizátorů (to, co se ukazuje na obrazovce, když si na svém Xboxu pustíte hudební CD) a co víc, dokonce je přetvářet ve HRY!

Space Giraffe je vzdáleně podobná známému Tempestu. Jenže asi tak tisíckrát barevnější a rozplizlejší. Se svojí vesmírnou žirafou (která vypadá jako kterákoliv jiná tuctová vesmírná bárka) se pohybujete doleva a doprava a střílíte po protivnících, kteří se na vás pomalu hrnou. Celé to spíš připomíná šílenou audiovizuální patlanici. Přiznám se bez váhání, že jsem ji nejspíš prostě a jednoduše nepochopil – a ani pochopit nechci a zároveň lituji těch pěti dolarů, zaplacených naštěstí redakcí. Drogově závislý člověk by nejspíš zážitek z hraní Space Giraffe popsal jako "špatný trip" těsně předtím, než by si nacpal brambory do uší a nosu, obalil se toaletním papírem a vrhl se mezi smečku rotvajlerů.

Jeffu Minterovi sice asi připadá pěkné, když se na obrazovce neustále proháněji rozličné mnohobarevné geometrické obrazce, srší jiskry, světélkují světla a do toho všeho hraje prapodivná směsice zvuků a hudby. Možná se i rád probije těmi 100 levely, které hra nabízí. Ale já ne. A nedoporučuji to ani ostatním alespoň trochu duševně zdravým spoluhráčům.

Petr Urban

XBOX 360 VERDIKT

NÁŠ TROJMÍSTNÝ KOUZELNÝ LÉTAJÍCÍ A JEŠTĚ JEDNOU KOUZELNÝ KOBEREC DO STANICE VESMÍRNÁ ZOO PO CESTĚ NARAZIL DO OBŘÍ HROUDY KRUPICOVÉ KAŠE. TEČKA.

1.1

Hexic 2

Když hráče lapají, Hexicem 2 mu před očima mávají...

XBOX 360 – XBOX 360 MAGAZÍN – **NAJDETE NA DVD**

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS **VÝROBCE:** CARBONATED GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1 - 2

V PRODEJI: OD 15. SRPNA 2007 **CENA:** 800 MP

VŠICHNI MAJITELÉ nového Premium balení konzole X360 naleznou na pevném disku přeinstalovanou milou pozornost – vydařenou logickou hříčku Hexic z dílny tvůrce kultovního Tetrisu Alexeje Pajitnova. Její volné pokračování je nyní k dispozici hráčům na Xbox Live Marketplace, takže žádná diskriminace. Sice je hra přijde na 800 bodů, nicméně patříte-li mezi fandy logických rychlíků, určitě tato investice stojí minimálně za zvážení.

Princip hry je ve své podstatě velmi jednoduchý. Hrací plocha je zaplněna různobarevnými šestihrany. Vaším úkolem je spojit minimálně tři tyto objekty tak, aby se dotýkaly kraji, přičemž čím více prvků sloučíte do jednoho celku, tím více uvolníte prostoru a tím vyšší bude bodové ohodnocení. K dispozici je celkem pět herních režimů, přičemž dva z nich nabízejí multiplayer podporu a to jak lokální, tak i online. Jste-li spíše hráči-samotáři, může živého protivníka zastoupit počítač.

Hratelnost zpestřuje přítomnost několika speciálních prvků, které dokáží průběh hry nečekaně zvrátit. Jejich význam však oceníte zejména ve zmíněných versus soubojích. Co do technického zpracování je Hexic 2 slušný průměr. Podporuje sice HDTV rozlišení až 1080i, ovšem vizuální dojem, stejně jako zvuková složka ničím neurazí, na druhou stranu o nich nelze mluvit v superlativech. Trend upřednostnit přehlednost před pouťovou přeplácaností lze však v tomto případě kvitovat s povděkem. Nikoliv už tak cenu, která je v tomto případě poměrně vysoká. Hexic 2 ani zdaleka nedosahuje geniality a návykovosti legendárního Tetrisu, potenciál zaujmout ostřílené i příležitostné hráče (a hráčky!) mu ale upřít nelze.

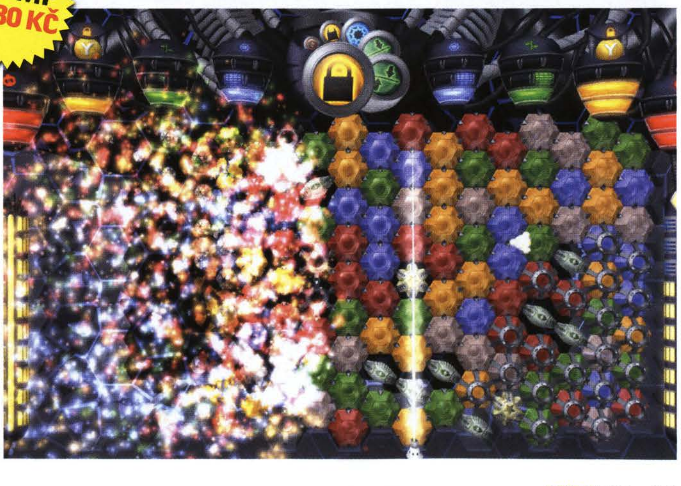
Václav Valeš

XBOX 360 VERDIKT

SLUŠNÝ LOGICKÝ RYCHLÍK, KTERÝ NOVOPEČENÍ MAJITELÉ X360 PREMIUM PACKU ZÍSKAJÍ ZDARMA. OSTATNÍ PAK PŘIJDE NA 800 MP BODŮ.

6.0

800 MP = 380 KČ



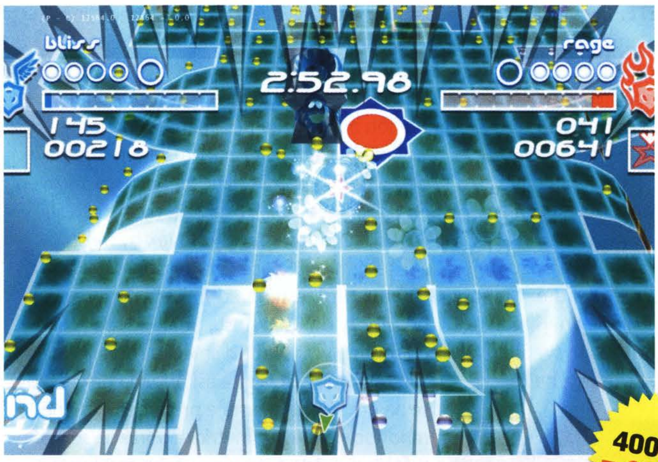
Geon: Emotions

Pac-Man po třech dnech experimentování s extází

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: EIDOS VÝROBCE: STRAWDOG STUDIOS POČET HRÁČŮ: 1–4 V PRODEJI: ZÁŘÍ CENA: 400 MP (ODHADOVANÁ CENA)



400MP = 190 KČ

KOPÍROVAT SE NEMÁ, ale když se to dělá s noblesou a výsledek nepřipomíná křížení dvou jednovaječných dvojčat, rádi přimhouříme oči. Geon je hra divná, zvláštní, bizarní. A taky obšlehnutá od praotce Pac-Mana. Výsledek ale není vůbec špatný, na rozdíl od většiny nenápaditých klonů. Za prvé tu máme krychličky místo všežravé kuličky, navíc hned dvě, aby to nebylo jednoduché. Každý hráč ovládá jednu z nich a jeho úkolem není nic menšího než vyčistit svou mapu a výsledek potvrdit „skórováním" v oponentově území.

To ale nenajdete někde vedle nebo za dalekými hranicemi, nýbrž přímo pod svou mapou, jen obrácené vzhůru nohama. Na protinožce se můžete dívat skrze průhlednou podlahu, čehož využijete nejen ke kochání jeho úspěchy, ale také k záškodnickým akcím.

Kouzlo Geonu se totiž skrývá v emotikonech, za něž hrajete. Každý z nich (zuřivost, strach, závist, melancholie, vášeň...) má jiné speciální schopnosti, jež zesilují bonusy roztroušené po ploše, což dává dohromady nepřeberné taktické možnosti. Vybrali jste si zuřivost? Seberte útočný bonus a počkejte si na protivníka! Až projde pod vámi, stačí jen aktivovat bonus a náraz soupeře paralyzuje a zároveň ho zbaví spousty nastřádané „potravy". Map je ve hře několik desítek, každá skrývá trochu jiné bonusy, navíc jsou tu megabonusy, týmová hra a několik dalších herních režimů, které jsou však založeny na identickém přístupu. Sbírej, bojuj a skóruj! Počítač je vám sice zdatným protivníkem, ale pravé kouzlo Geonu se skrývá v multiplayeru, nejlépe u jednoho Xboxu. Jen si pak musíte dát pozor, aby „zuřivost" nezasáhla taky vašeho soupeře před obrazovkou. Pak vám už ani „strach" nepomůže.

Honza Morkes

XBOX 360 VERDIKT

PODIVNÁ VARIACE NA PAC-MANA, JEŽ DOSTÁVÁ ŠŤÁVU S MULTIPLAYEREM.

7.4

Fatal Fury Special

Zase bojovka? Jé, tu jsme již dloooouho nehráli!

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: SNK PLAYMORE VÝROBCE: MINE LOADER SOFTWARE POČET HRÁČŮ: 1–4 V PRODEJI: OD 5. ZÁŘÍ CENA: 400 MP

A sakra, dědek se nám vybarvil

400 MP = 190 KČ

JISTOU ŽÁNROVOU omezenost posledních týdnů dokládá i další z řady dnes již klasických bojovek Fatal Fury Special, což je 2D mlátička původně pro konzoli Neo Geo z roku 1993. V záplavě podobných arkádiček zaujme poměrně pokročilým systémem boje, kdy je možné hbitě kombinovat nejen kryt, dřep a výskok, ale hlavně lehký a silný útok. Tudíž jak kop, tak i úder pěstí může nabýt dvou různých účinností, přičemž úspěšnost v souboji závisí nejen na správném načasování úderu, ale také na pozici a vzdálenosti soupeře.

Přídomek „Special" značí několik nových hratelných postav ze staršího originálu Fatal Fury, kdy si lze nově zvolit svého bojovníka z dřívějších bossů. Tudíž celkový počet postav vzrostl na 15 hrdinů a jeden je navíc coby odemykatelný bonus. Grafické provedení nedoznalo prakticky žádných výraznějších změn, takže čekejte stejně barevné a hrubé prostředí jako u původní verze. Škoda ovšem, že aréna je zarovnána na levý okraj obrazovky, přičemž část zbývajícího prostoru zakrývá pouze logo hry.

Hratelnost v singlu je sice rozporuplná, ale o to více se Fatal Fury hodí na bitky více hráčů, kdy si zabojujete jak doma v obýváku, tak i přes internet. Nechybí ani kvarteto online žebříčků s přehledným vyobrazením, jak dobří jste bojovníci v porovnání s ostatním světem. Pro žánrové maniaky tak Fatal Fury svoje kouzlo jistě má, pro většinu ostatních je ale zdejší stále stejné bojování bez větších novinek krapet nezajímavé.

Michal Jonáš

XBOX 360 VERDIKT

Z TÉ ZÁPLAVY STARÝCH BOJOVEK JIŽ SKORO BOLÍ HLAVA A FATAL FURY JE JEN DALŠÍ DO POČTU.

6.2

Perfektní skloubení architektonických stylů

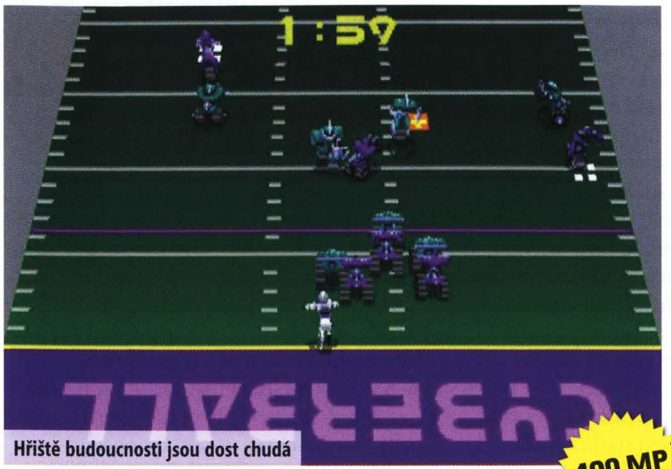
Cyberball 2072

Americký fotbal dle gusta Karla Čapka

PRO XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: MIDWAY **VÝROBCE:** DIGITAL ECLIPSE **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** OD 5. ZÁŘÍ **CENA:** 400 MP



Hřiště budoucnosti jsou dost chudá

To smetí nahoře jsou prosím diváci

400 MP = 190 KČ

SMYŠLENÉ VARIACE na futuristické sporty byly dříve velmi oblíbené, což potvrzuje i jejich pradědeček Cyberball 2072 z roku 1988. Cyberball je označení pro zjednodušenou obdobu amerického fotbalu, kterou ale hrají výhradně speciální roboti. Hřiště i počet hráčů je menší než u opravdového fotbalu a navíc má šiška tendenci vybuchovat i s jejím aktuálním majitelem (před čímž vás varuje několik indikátorů stavu míče). Proto je cílem hry mimo skórování také manipulace s merunou takovým způsobem, aby vybuchla pokud možno v soupeřových rukách.

Robotické hráče lze za vydělané peníze upgradovat, takže toho při hře snesou více a hned se nerozpadnou na součástky. Ovládání kromě směrových šipek zajišťuje kupodivu jen jediné tlačítko. V pauze jak při útoku, tak i při bránění volíte z několika účinných trenérských taktik, které následně provedete přímo na hřišti. Oproti na dnešní poměry ohyzdné grafice bez špetky inovace je hlavně multiplayerové menu velmi bohaté. Ukrývá kompetitivní a kooperativní hru na jedné obrazovce, ale stejnou porci nabízí i v rámci internetových zápasů. Dále nechybí podpora headsetu ani tradičních hráčských žebříčků.

Jistou chvíli si žádá pochopení pravidel hry, ze začátku se vám bude zdát zápas velmi chaotický a vůbec nebudete vědět co dělat. Pokud ale do hry proniknete, rázem zjistíte, že ovládání už nemůže být jednodušší a zápasy nepostrádají napětí i špetku taktiky, do které ostatně můžete zasahovat. Škoda jen opravdu hrubé 2D grafiky, i přesto si ale Cyberball 2072 skoro po dvaceti letech stále uchovává své kouzlo.

Michal Jonáš

XBOX 360 VERDIKT

POKUD POCHOPÍTE PRAVIDLA, JE TENTO SCI-FI SPORT I PŘES DŘEVNÍ PROVEDENÍ STÁLE SLUŠNÁ ZÁBAVA.

7,5

Ecco the Dolphin

Některé hry jednoduše nestárnou. Dobrodružství přemýšlivého delfína k nim ale bohužel nepatří

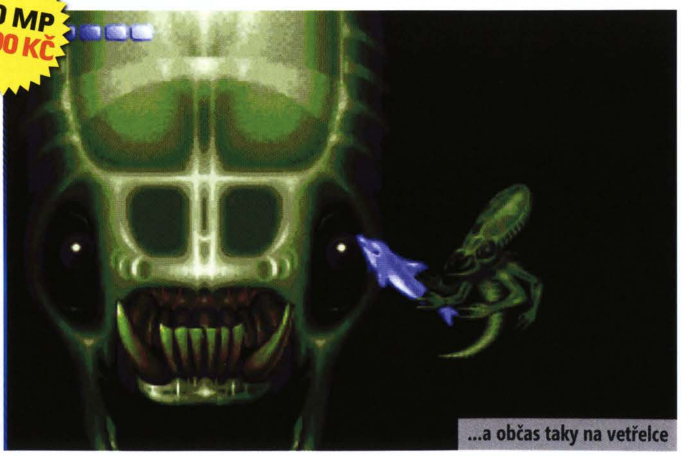
PRO XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT **VÝROBCE:** SEGA **POČET HRÁČŮ:** 1 **V PRODEJI:** 15. SRPNA **CENA:** 400 MP

Občas narazíte na roztodivné tvory...

400 MP = 190 KČ


...a občas taky na vetřelce

XBOX LIVE SE STAL domovem nestárnoucích klasik, které si i po letech každý rád zahraje. Nebo to tak alespoň vidí Sega. S vidinou otevřených peněženek se teď snaží svézt na vlně nostalgie, kterou v každém herním pamětníkovi vyvolají názvy jako Sonic, Gunstar Heroes či Ecco. Zatímco v případě modrého ježka byl port pro Live sázkou na jistotu, Ecco jasně ukazuje, že ne všechny hry mohou bez úhony přečkat patnáct let. Pohodovou akčně-logickou výpravu pod mořskou hladinu změnil zub času k nepoznání.

Pro vás, kteří jste ještě neměli tu čest, připomenu, že se ve hře vžijete do role delfína Ecca, jemuž podivný vzdušný vír odfoukne všechny delfíní kamarády. Chudák Ecco musí zjistit, co se vlastně stalo, a potom samozřejmě zjednat patřičnou nápravu. Pokud se s hrou setkáváte poprvé, může vám zpočátku zamotat hlavu celý její koncept. Dílko vás vrhne do svého tmavomodrého světa bez jakékoliv nápovědy, což může být vzhledem k volnosti pohybu nesmírně matoucí. Situaci příliš nezlepšuje ani ovládání, které je na analogové páčce špatné a na digitálním kříži příšerné.

Váš svěřenec se dokáže pohybovat jen v osmi směrech, což v roce 1992 možná nevadilo, ale dnes takto omezené schéma vyvolává jen rozpaky. Obzvlášť s přihlédnutím k tomu, že Ecco po analogu přímo volá. Největším kamenem úrazu je ale hra samotná. Neustálé a samo o sobě poměrně nudné bloudění oceánem a řešení nezáživných hádanek je protkáno otravným vynořováním pro kyslík. Oproti originálu hra kromě achievementů nenabízí vůbec nic, takže pokud chcete za každou cenu zahnat hlad po starých klasikách, buď oprašte Mega Drive, nebo si stáhněte demoverzi, od nákupu ale ruce pryč.

Jiří Škrampal

XBOX 360 VERDIKT

ECCO JE PŘESNĚ TAKOVÝ, JAK SI HO PAMATUJETE – A PŘESTO SE U NĚJ NEBUDETE BAVIT. NE KE VŠEM HRÁM BYL ČAS MILOSTIVÝ.

4,9

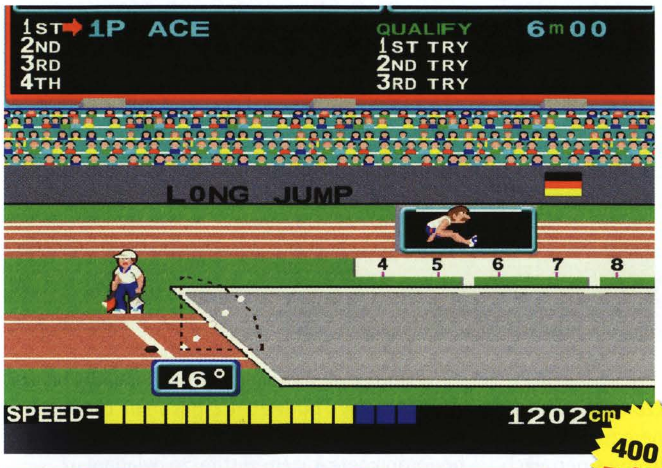
Track & Field

Umačkejte se k olympijskému vítězství

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: KONAMI **VÝROBCE:** DIGITAL ECLIPSE **POČET HRÁČŮ:** 1–4 **V PRODEJI:** OD 8. SRPNA **CENA:** 400 MP



400 MP = 190 KČ

NENÍ TO TAK DÁVNO, co jsme spílali většině olympijských her kvůli jejich ovládání pod heslem „mačkej jako o život". Myšlenka stará přes dvě desítky let přežila až nepříjemně dlouho, než ji v novém století vystřídaly přece jen rafinovanější metody. Málokdo však ví, kdo je jejím tvůrcem a prznitelem našich klávesnic a ovladačů. Vše má na svědomí japonské Konami a jeho Track & Field, první olympijská hra a další ze série předělávek, které sebejistě tvrdí: „Budete mě milovat jako před dvaceti lety."

Pravda je trochu jiná. Stejně jako v posledním čísle recenzované Golden Axe, i Track & Field si na XBLA neodbývá svou předělávkovou premiéru, ale hráči jej mohou znát z mnoha jiných platforem – vždyť Konami výběr svých starších klasik přeneslo na všechny a já Track & Field naposledy viděl dokonce na Karlově Nintendu DS.

Olympijské hry ve verzi z roku 1983 obsahují 5 disciplín. Ať už půjde o běh na sto metrů, skok do dálky nebo hod oštěpem, váš ovladač bude trýzněn zběsilým mačkáním tlačítek, které však bylo doplněno o další prvky, nabourávající hloupé ničení čudlíků. V hodu oštěpem i skoku do dálky tak ovlivňujete úhel, pod nímž se skokan/oštěp vydá do vzduchu, v další dvojici disciplín (hod kladivem a skok do výšky) už nemusíte rychlostí světla mačkat tlačítka, ale můžete se soustředit na správné načasování. Tak či onak, Track & Field je stále o tom samém, a pokud vás na první pohled nezlomí svým kouzlem a archaickou grafikou, nemá čím dalším upoutat.

Díky bohu zde nemusíte hrát jen zběsilým mačkáním X a B pro běh, respektive A pro akci, lze navíc využít i kvedlání D padu nebo analogu. Pokořit jednotlivé disciplíny můžete až ve 4 hráčích, nebo přijmout výzvu v podobě online hraní, které se doposud potýká s neplynulostí. A co příznivci harvestování (nemám na mysli tebe, Honzo, vážně ne!)? Také Track & Field obsahuje achievementy, byť některé vyžadují pořádný kus štěstí – to když musíte oštěpem sestřelit letícího ptáka.

Kamil Gric

XBOX 360 VERDIKT

ZA VÍCE NEŽ DVĚ DESÍTKY LET SE NIC NEZMĚNILO. TRACK & FIELD JE POŘÁD ZAJÍMAVÁ SPORTOVNÍ HRA – STÁLE VŠAK S JASNÝMI PROTI.

6.0

Streets of Rage 2™

Férová nabídka za férovou cenu. S dost férově namakanejma borcema!

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

400 MP = 190 KČ

DETAILY

VYDAVATEL: SEGA OF AMERICA **VÝROBCE:** BACKBONE ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–2

V PRODEJI: OD 29. SRPNA **CENA:** 400 MP

PŘI POHLEDU na okolní screenshoty se patrně každému, kdo období dospívání prožil alespoň zčásti v předlistopadovém období léta páně 89, vybaví jednoznačný verdikt. Automatová klasika. V žánru „bojovek-mlátiček", kdy chrabrý hrdina/chrabří hrdinové rázují zleva doprava vstříc zástupům odhodlaných protivníků (zpravidla zbaběle útočících ve skupinkách), řadím Streets of Rage 2 na pomyslný vrchol. Mimochodem, kdyby se z pětikorun, které jsem v zápalu boje naházel do nenasytného mincovníku herního svatostánku, vytvořila navazující řada, troufám si tvrdit, že by její délka snesla srovnání s dálnicí D1.

XBOX 360 VERDIKT

AUTOMATOVÁ KLASIKA ZE VŠECH AUTOMATOVÝCH KLASIK AUTOMATOVĚ NEJKLASIČTĚJŠÍ. NIC JÍ NECHYBÍ, NIC JÍ NEPŘEBÝVÁ.

8.0

Ulice plné běsu 2™ (© translator) nejsou o grafice či jiném podbízivém pozlátku. Streets of Rage 2 je óda na krystalicky čistou hratelnost a zábavu z ní pramenící. S výjimkou tužších bosů pěstmi nehty bránících konce jednotlivých úrovní nejsou vaši nepřátelé nikterak přehnaně neknokautovatelní a zpravidla jim k odčerpání energie a zmizení z obrazovky stačí pár ran. Kouzlo a atmosféra hry pramení z gradujícího tempa, které se pozvolna zvrhne v nebezpečně návykovou melu, z níž prostě není úniku.

Kromě pohozených předmětů (tyče, pálky...) můžete k likvidaci protivníků použít i speciální „super výpad", po jehož provedení jsou zraněni všichni nepřátelé ve vaší blízkosti, nicméně za cenu úbytku vašeho zdraví.

Největší zábavu si pochopitelně užijete tehdy, když se do ulic Streets of Rage vydáte ve dvou. XBLA port touto možností samozřejmě disponuje, takže až napíši „Krleš", tak... KRLÉÉÉÉÉÉŠ!

Václav Valeš

CO SE DĚJE V TRÁVĚ

ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

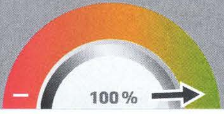
Poslední týdny služba Xbox Live zajímavým obsahem doslova přetéká, což je oproti konkurenčním platformám, kde se zas tolik neděje, jistě vítaný bonus. A navíc se nejedná jen o placené doplňky, došlo i k uvolnění dříve placených přídavků, takže jsou nyní k dispozici zcela zdarma! Pokud tedy jste se svým Xboxem připojeni na Live, tak v následujících boxících naleznete lákavý obsah, který by neměl ujít vaší pozornosti.

FORZA MOTORSPORT 2: NISSAN CAR PACK & PEUGEOT 908

VÝROBCE: TURN 10
ŽÁNR HRY: ZÁVODNÍ
CENA: ZDARMA A 50 MP

Úplně první přídavný obsah přináší díky sponzoringu amerického zastoupení Nissanu zdarma rovnou trojici nových vozů. Civilnější vlastnosti charakterizují cesťáky Nissan Altima a Sentra SE-R, ovšem s čistokrevným kupé Nissan 350Z již uděláte více parády. Všechny vozy jsou ve hře ihned přístupné např. pro arkádové závody.

Druhý minibalíček je sice již placený (50 MS bodů) a skrývá pouze jediné vozidlo, ovšem Peugeot 908 HDI FAP je jakožto čerstvý držitel druhého místa ze závodu 24 hodin Le Mans jistě velkým lákadlem. Navíc je ze všech čtyř nových aut nejhezčí a nejvýkonnější. Díky tomuto vozu pak Forza 2 obsahuje všechny tři stroje ze stupňů vítězů letošního ročníku Le Mans.



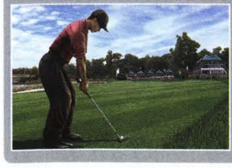
TEST DRIVE UNLIMITED: LEXUS COLLECTION

VÝROBCE: ATARI
ŽÁNR HRY: ZÁVODNÍ
CENA: ZDARMA

Další bezplatný přídavný balíček je také pro automobilovou hru, tentokrát se o slovo hlásí poslední díl ze série Test Drive. Lexus Collection obsahuje dvojici zajímavých vozů, přičemž prvním je hybridní sedan Lexus LS-600h a tím druhým sportovní kabriolet SC-430. Oba vozy si ale musíte napřed zakoupit u dealera značky Lexus.

TIGER WOODS PGA TOUR 08: MAXED OUT PLAYER

VÝROBCE: EA GAMES
ŽÁNR HRY: SPORT
CENA: 200 MP



Pokud si chcete v aktuálním golfu PGA Tour 08 své hráčské statistiky ještě více vylepšit, dost možná oceníte placený vylepšovák, který instantně zvýší všechny hráčské skilly na 110 %. Ovšem nebyla by to nenasytná EA, kdyby za jedinou malou pomůcku nechtěla bratru 200 MS bodů, za které tento malý přídavek rozhodně nestojí.

GRAW 2: THROWBACK PACK 2

VÝROBCE: UBISOFT
ŽÁNR HRY: AKČNÍ
CENA: ZDARMA

Stejně jako dřívější Throwback Pack číslo jedna, Ubisoft nově nabízí i jeho druhý díl pro svoji taktickou střílečku GRAW 2 zcela zdarma, i když za něj dříve požadoval 800 MS bodů. Podobně jako u předchůdce i zde v balíčku naleznete sedmičku nových multiplayerových map všech různých velikostí a jako malý bonus také jeden nový mód pojmenovaný Co-op Exfiltration. Pokud trávíte na online bojištích hodně času, není co řešit.

GEARS OF WAR: HIDDEN FRONTS MAP PACK

VÝROBCE: EPIC GAMES
ŽÁNR HRY: AKČNÍ
CENA: ZDARMA

Zahanbit se nenechala ani stále velmi oblíbená střílečka Gears of War, protože má také nově ve výloze parádní slevu 100 % na svůj květnový Hidden Fronts Map Pack, nabízený zpočátku za 800 MS bodů. Oproti balíčku pro GRAW 2 má sice o tři mapy a mód méně, ale zato po jeho stažení jistě udoláte zbývajících 250 bodů do achievementů. Pihou na tváři je ovšem nepochopitelný regionální zámek pro některá teritoria. V době psaní tohoto článku nebyl obsah přístupný např. pro brazilské účty a bohužel ani pro u nás hojně využívané UK profily.

CARCASSONNE: RIVERS II

VÝROBCE: SIERRA ONLINE
ŽÁNR HRY: LOGICKÁ
CENA: 300 MP

Dalo se očekávat, že stejně jako deskový originál hráče krmí jedním přídavkem za druhým, ani virtuální varianta na tom nebude jinak. První doplněk pro Carcassonne obsahuje další rozšíření balíčku nazvané „Řeka", jenž je již volitelnou součástí plné verze. Stejně jako na papíře přidá na začátek hry při úvodní výstavbě říčního koryta několik nových kartiček, včetně rozdvojení vodního toku. Jelikož tento přídavek spíše vylepšuje možnosti přikládání dalších kartiček, než aby nějak výrazně zasáhl do hry, jeho stažení rozhodně není nutné, protože stojí 300 MS bodů.

BOMBERMAN LIVE: BOMB-UP PACK

VÝROBCE: HUDSON
ŽÁNR HRY: AKČNÍ
CENA: 250 MP

Oproti Carcassonne obsahuje nový přídavný balíček pro arkádového Bombermana daleko lákavější obsah. Desítku nových a pěkně ztřeštěných postav dále doplňuje dvojice zbrusu nových arén a další dva filtry hráčských žebříčků. Potěší i jeden nový herní režim „Frag", který dovoluje hráči nastavit zvolený počet zdecimovaných protivníků pro konečné vítězství v partii. A to všechno pořídíte o 50 MS bodů laciněji než v případě Carcassonne.

BIOSHOCK

Průvodce světem podvodní hrůzy

RADY DO NEPOHODY

Pokud zmáčknete start, objeví se ve spodní části obrazu kolečka představující Malé sestřičky, které můžete v aktuální úrovni najít.

Kdybyste nemohli najít Malou sestřičku, stačí potkat Velkého taťku a chvíli ho sledovat.

Účinky toniců se sčítají, například Armored Shell a Armored Shell 2.

Pokud chcete někdy spatřit pokoj Sandera Cohena, nezabíjejte ho při prvním setkání.

Ve hře můžete najít 122 audio deníků, 20 plasmidů, 53 gene toniců, 21 Malých sestřiček, 12 přístrojů na upgrade zbraně a 11 kategorií nepřátel k vyfotografování.

Některé tonicy získáte pouze, když budete zachraňovat Malé sestřičky. Achievement Tonic Collector jinak neseženete.

Hra má dva konce. Jestli budete zachraňovat Malé sestřičky, dostanete se k jednomu, v opačném případě k druhému.

V úrovni Neptune's Bounty můžete narazit na jednu bonusovou Malou sestřičku. Celkem jsou tedy v levelu čtyři.

Oblíbené kombo ze začátku hry Elecro Bolt plus úder francouzákem na těžké obtížnosti nefunguje, tak se nelekněte.

Všudypřítomné lékárničky na zdi můžete rozmlátit. Získáte tak potřebné First Aid kity.

Pokud budete používat plasmid Winter's Blast, nezbude z protivníkova těla zhola nic, tedy ani žádné náboje a peníze.

Když se dva perou, třetí se směje. Proč zbytečně zasahovat?

TIPY PRO VÁŠNIVÉ FOTOGRAFY

Když se vám do ruky dostane zánovní fotoaparát, můžete jej hned po splnění úkolu pustit k vodě. Připravíte se tím ale o některé skvělé tonicy a hlavně o velké bonusy v boji proti Splicerům a jiné havěti, která běhá po Rapture. Pro dosažení maximální efektivity se držte následujících rad:

Hned jak dostanete foťák, foťte jako o život vše, co se hýbe. Z jediného nepřítele můžete udělat až čtyři fotky. Plýtvání filmu se nebojte, pokud uděláte fotku, která nezíská ani základní hodnocení, neubude vám. Film je navíc velice levný a po hacknutí automatu se dá koupit za dvanáct dolarů.

Jestliže narazíte na automat, kde si můžete koupit film, nakupte ho co nejvíc. Ani zdaleka se neprodává všude a není nic horšího než potkat skupinku nepřátel, které máte vyzkoumané téměř na maximum, a nemít je čím vyfotit.

Foťte tak, že uděláte čtyři snímky rychle za sebou. Většinou to stihnete dřív, než se k vám nepřítel dostane, a vy dostanete body navíc za akční snímek.

Foťte všechny nepřátele, včetně mrtvol. Čím dřív dostanete výzkum jednotlivých druhů na maximální úroveň, tím dřív budete používat speciální tonicy a šetřit munici.

Čím více objektů v záběru, tím vyšší šance na vysoké hodnocení.

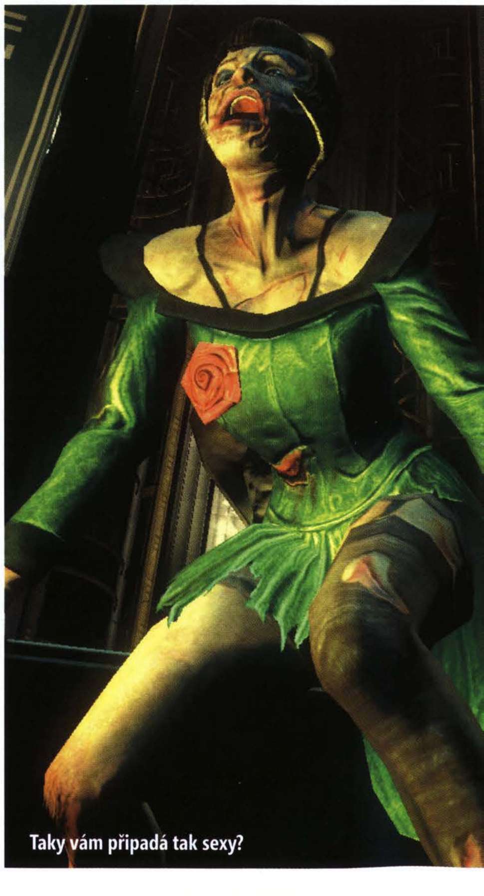
U každého druhu nepřátel je pět úrovní výzkumu. Pokud dokončíte poslední pátou, jste s ním jednou provždy hotovi a už ho nemusíte fotit.

První, třetí a pátý level většinou přidává bonus k útoku proti danému druhu. Druhý a čtvrtý level nabízí speciální bonusy, většinou v podobě toniců, které nelze koupit. Jeden z nejlepších toniců je Natural

Camouflage, díky kterému se můžete stát neviditelnými. Získáte ho výzkumem Houdini Splicerů.

Mějte při focení nasazený tonic, který zvyšuje skóre, 15 % už je hodně znát.

Pokud vyzkoumáte automatické věžičky a bezpečnostní boty na maximální úroveň, budete je hackovat automaticky, bez nutnosti hrát logickou minihru.



Taky vám připadá tak sexy?

AUTOR: JIŘÍ ŠKRAMPAL

Není Rapture imozantní?

ACHIEVEMENTY

Pokud toužíte po vzácných bodech do svého Gamerscore, jistě vám přijde vhod náš kompletní seznam achievementů. Musíme však zdůraznit, že ne nadarmo jich spousta není ve hře specifikována. Pokud si je totiž přečtete před dokončením hry, hrozí vyzrazení některých klíčových momentů. Takže neříkejte, že jsme vás nevarovali!

5 bodů:

Basic Inventor
- Sestavte v U-Invent Machine jeden předmět

Bought One Slot
- Kupte si jeden plasmid nebo tonic slot

One Fully Upgraded Weapon
- Plně upgradujte jednu zbraň

One Successful Hack
- Hackněte jakýkoliv přístroj

Prolific Photographer
- Vyfoťte každý druh nepřítele

Researched a Splicer
- Vyfoťte Splicera

Two Fully Upgraded Weapons
- Plně upgradujte dvě zbraně

Upgraded a Weapon
- Pořiďte si jeden upgrade na jakoukoliv zbraň

10 bodů:

Avid Inventor
- Sestavte v U-Invent Machine přesně sto předmětů

Completed Welcome
- Dokončete první level

Five Fully Upgraded Weapons
- Plně upgradujte pět zbraní

Found Cohen's Room
- Vstupte do pokoje Sandera Cohena

Four Fully Upgraded Weapons
- Plně upgradujte čtyři zbraně

Fully Researched... -
Dosáhněte maximální úrovně při výzkumu... (druh monstra)

Hacked a...
- Hackněte... (typ přístroje)

Irony
- Zabijte Sandera Cohena a vyfoťte jeho mrtvolu (vskutku ironie)

Lucky Winner
- Vyhrajte jackpot na výherním automatu

Three Fully Upgraded Weapons
- Plně upgradujte tři zbraně

Toaster in the Tub
- Zabijte elektrikou nepřítele ve vodě

15 bodů:

Defeated Dr. Steinman
- Zabijte Dr. Steinmana

Defeated Peach Wilkins
- Zabijte Peache Wilkinse

Restored the Forest
- Zachraňte les v Arcadii

20 bodů:

Maxed One Track
- Nakupte maximální počet (pět) plasmid nebo tonic slotů

Quality Research Photo
- Udělejte fotografii s hodnocením A

Research PhD
- Dosáhněte maximální úrovně při výzkumu všech druhů nepřátel

Weapon Specialist
- Plně upgradujte všechny zbraně

25 bodů:

Ammo Inventor
- Sestavte v U-Invent všechny druhy munice

30 bodů:

Became a Big Daddy
- Staňte se Big Daddym

Broke Fontaine's Mind Control
- Dostaňte se z vlivu Fontainova ovládání

Completed Cohen's Masterpiece
- Dodělejte umělecké dílo Sandera Cohena

Defeated Andrew Ryan
- Zabijte Andrewa Ryana

40 bodů:

Dealt With Every Little Sister
- Zachraňte nebo zabijte všechny Little Sister ve hře

Seriously Good at This
- Dokončete hru na obtížnost hard

Skilled Hacker
- Úspěšně hackněte 50 přístrojů

50 bodů:

Historian
- Najděte všechny audio deníky ve hře

Maxed All Tracks
- Nakupte všechny sloty pro plasmidy a tonicy

Tonic Collector
- Získejte všech 53 toniců

100 bodů:

Defeated Atlas
- Zničte Atlase

100 Little Sister Savior
- Nezabijte ani jednu malou sestřičku

Atlas měl pravdu

ZBRANĚ

Obyvatelé Rapture nejsou vůči hostům zvenčí zrovna přátelští. Naštěstí pro vás se v jeho ulicích dá najít i spousta užitečných nástrojů k jejich likvidaci. Co dělají, jak se s nimi zachází a co získáte upgrady, vám prozradí následující řádky.

Poznámka: Většina zbraní používá tři typy nábojů. První typ, obyčejná munice. se běžně povaluje na zemi nebo padá z mrtvých nepřátel. Druhý a třetí typ jsou vzácné náboje, které můžete najít v sejfech nebo sestavit v U-Invent. Výjimečně je objevíte také od silnějších nepřátel.

FRANCOUZÁK

Klasická zbraň na blízko, která se na začátku hry hodí k ušetření munice. I když postupem času začnou nepřátelé i střelné zbraně nabývat na síle, nemusíte zoufat, pokud si bezhlavé mlácení francouzákem užíváte, můžete z něho pomocí speciálních toniců udělat účinnou zbraň i v pokročilejších částech hry (viz boxík tonicy).

Náboje/upgrady:
Francouzák jako jediná ze zbraní nemá žádný upgrade a pochopitelně nepotřebuje ani munici.

REVOLVER

Pistoli stejně jako francouzák jednoduše nemůžete minout. Z úžasné scény s kočárkem a plačící maminkou nám běhá mráz po zádech ještě teď. Zpočátku je vám revolver věrným společníkem, obzvlášť pokud se naučíte mířit na hlavu. Jedna kulka do čela totiž pro obyčejného Splicera znamená jednosměrnou jízdenku do věčných lovišť – a i silnějším protivníkům ubere větší než malé množství energie. V pokročilejších částech hry vám ale bude stačit pouze za předpokladu, že použijete speciální náboje a revolver upgradujete.

Speciální náboje
Armor-Piercing Rounds: Velice efektivní munice proti jakýmkoliv obrněným protivníkům. Snadno s ní sestřelíte otravné bezpečnostní robůtky, kamery nebo automatické kulometné věžičky. I Velkého taťku potrápí víc než obyčejná munice, ale kdo by na něj chodil s revolverem, že?
Antipersonnel Rounds: Tyhle kulky prochází Splicery jako nůž máslem a zásahem do hlavy složíte i odolnější varianty.

Upgrady
Pistol Clip Size: Rozšíří velikost jednoho zásobníku na solidních 24 kulek.
Pistol Damage Increase: Podstatně zvýší účinnost revolveru.

SAMOPAL

Samopal je přesně takový, jaký byste čekali. Střílí nepřesně, zato rychle. S větším počtem speciálních nábojů se z něho může stát zbraň, se kterou přežijete i v nejošemetnějších situacích.

Speciální náboje
Armor-piercing Auto Rounds: Platí stejná doporučení jako u pistole. Když vám vypoví službu silnější zbraně, pusťte se do Velkého taťky se samopalem s Armor-piercing Auto Rounds. Tyto náboje můžete sestavit v U-Invent.
Antipersonnel Auto Rounds: Náboje se speciálně devastujícími účinky proti humanoidům. Na slabší Splicery ideální.

Upgrady
Machinegun Damage Increase: Zvýší účinnost samopalu.
Machinegun Kickback Reduction: Podstatně sníží vliv zpětného rázu na přesnost střelby.

BROKOVNICE

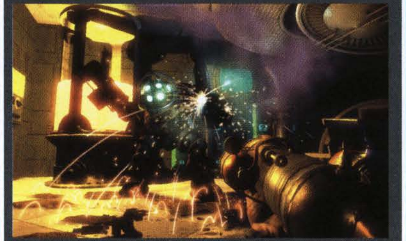
Jedna z nejlepších zbraní ve hře. Je omezená pouze vzdáleností. V okamžiku, kdy vám nepřítel mává z dálky, se stává pouze efektní, ale neefektivní ozdobou v rukou hráče. Zblízka ale implikuje zásah z brokovnice instantní smrt pro všechny slabší nepřátele. Velice účinná v kombinaci s plasmidem Winter's Blast.

Speciální náboje
Electric Buck: Pokud použijete tyto náboje, zasaženého nepřítele omráčí také elektrický proud. S případnou druhou ranou každopádně nemusíte pospíchat, než se protivník vzpamatuje, budete mít dost času. Electric Buck doporučuji zvolit jako nástroj na doražení Velkého taťky, díky jejich účinku je v podstatě bezbranný. Jen pozor na dobíjení.
Exploding Buck: Náboje při kontaktu s nepřítelem explodují. Velmi silná hračka, která je taktéž vhodná pro likvidaci Velkého taťky, pokud není po ruce nic silnějšího. Exploding Buck můžete sestavit pouze v U-Invent.

Upgrady
Shotgun Rate of Fire Increase:
Neskutečně zvýší rychlost střelby. Vystřelit dvakrát za sekundu lze považovat za solidní razanci.

Shotgun Damage Increase: Zlepší účinnost už tak silné zbraně. Jeden výstřel zblízka přežije jen máloco.

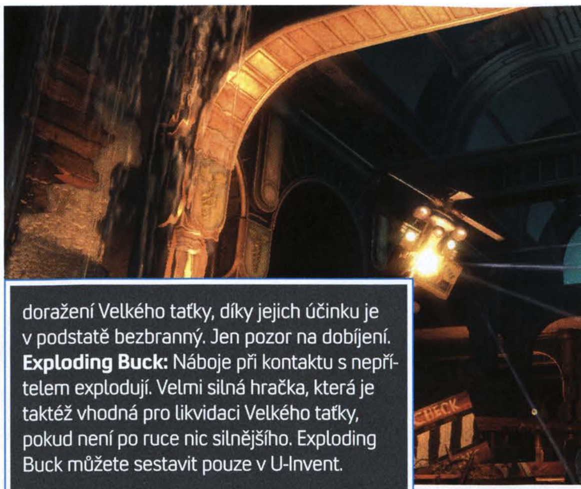
GRANÁTOMET



Jednoznačně nejsilnější zbraň ve hře, jako stvořená pro likvidaci nejhrozivějších nepřátel. Při používání myslete na to, že nemůžete střílet na cíle, které jsou příliš blízko, protože ohrozíte sami sebe (alespoň dokud si nepořídíte upgrade).

Náboje
Frag Grenade: Získáte stejné granáty, jaké po vás hází Nitro Spliceři. Extra účinné k utišení rozkuráženého davu. Pozor na přesnost, pokud se netrefíte přímo do živého, granát neexploduje hned, ale až po několika sekundách, což může být dost dlouhá doba na to, aby Splicer od granátu utekl a ještě do vás vyprázdnil celý zásobník.
Proximity Mine: Miny, které se přilepí kamkoliv. Když se s nimi trefíte do nepřítele, explodují okamžitě. Svých vlastních min se bát nemusíte, když přes ně přejdete, nic se vám nestane.
Heat-seeking RPG: Jediné náboje do granátometu, které se dají použít na větší vzdálenost. Navíc ani nemusíte moc mířit, rakety jsou naváděné teplem a svůj cíl si najdou samy. Heat-seeking RPG můžete sestavit pouze v U-Invent.

Upgrady
Damage Increase: Zvýší účinnost všech vašich granátů, raket i min.
Damage Immunity: Skvělý upgrade, díky kterému si můžete pod nohy střílet granáty, aniž byste se museli bát o vlastní ukazatel zdraví.



Boti dokáží být nepříjemní. Udělejte si z nich kamarády

Hacknutím bezpečnostních botů připravíte Splicerům nemilé překvapení

PLAMENO/LEDO/ELEKTROMET

Zajímavé multifunkční zařízení účinné především s plasmidy orientovanými na posílení konkrétního elementu. Pokud se dostanete do obležení, je plamenomet snadnou cestou ven.

Náboje

Napalm: Klasický plamenomet, který dokáže vaše okolí velice rychle proměnit v hotové peklo. Má jedinou nevýhodu – stačí podržet RT několik málo sekund a máte prázdný zásobník, takže šetřete!

Liquid Nitrogen: Poměrně vzácná munice, která má podobné účinky jako plasmid Winter's Blast. Doba, po kterou zůstane nepřítel zmrazený, závisí na tom, jak dlouho na něj budete stříkat tekutý dusík. Sám o sobě ale nedokáže nikoho zabít.

Electric Gel: Vědcům v Rapture City se povedlo vyvinout tekutinu, která se chová jako kondenzátor, a ihned jej využili ve zbrani. Po zásahu elektrickým gelem zůstanou monstra ochromená stejně jako po zásahu plasmidem Electro Bolt. Tyto náboje jsou mimořádně vzácné a v U-Invent je můžete sestavit jen po 25, takže s nimi neplýtvejte.

Upgrady

Decrease Rate of Ammo Consumption: Sníží spotřebu chemikálií, která je za normálních okolností značná. Z plného zásobníku jste často na nule dřív, než byste řekli Splicer.

Increased Range: Zvýší dostřel všech chemikálií pro případ, že by se vám nechtělo kočkovat se s krvežíznivými monstry z přílišné blízkosti.

KUŠE

Kuše je ideální (a také jediná) náhrada za sniperku. Má neomezený dosah, navíc šipky neztrácejí svoji sílu ani na větší vzdálenost. Pro větší přesnost zamiřte zmáčknutím pravého analogu. S kuší také můžete klást elektrické pasti.

Speciální náboje

Incendiary Bolts: Šipky, které kromě solidního poškození nepřítele ještě navíc zapálí. Velice praktické na dálku, zcela nepraktické na blízko. Přebití kuše totiž trvá bolestivě dlouho.

Trap Bolts: Všimli jste si těch nepříjemných elektrických drátů po celém Rapture? Co si takhle udělat vlastní a nalákat do nich skupinku nepřátel? Účinek je okamžitý a téměř vždy smrtící. Tři, čtyři dráty dokonce stačí přizabít i Velkého taťku.

Upgrady

Crossbow Breakage Chance: Snižuje šanci, že se šipka při zásahu zlomí. Můžete ji pak sebrat ze země nebo z těl mrtvých nepřátel a znovu použít.

Crossbow Damage Increase: Zvýší účinnost všech druhů šipek.

Vyplatí se jí zabít, nebo zachránit? Obojí

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

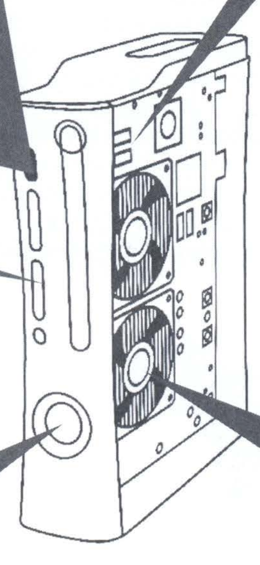
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.



OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, Ondřej Selner, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakcí: Jana Matějková

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jaroslav Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Čága
Marketing: Romana Kavanová, Jana Zavadilová
Produkce: Marcela Veselá, Eva Větěchová, Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR: bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88 (v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin) predplatne@cpress.cz reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR: casopisy@cpress.sk tel.: +421 244 453 702 reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Jitka Křivská Holandská 8, 639 00 Brno tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

Autor: Honza Morkes

TEST: Xbox 360 Elite

Černá kráska dorazila i do redakce. Uhranula nás svou nižší hlučností a chladnějším provozem? Podrobili jsme ji testům a přinášíme výsledky formou nejčastějších otázek a odpovědí!

Jaký je první dojem po rozbalení krabice?
Nádhera! Matný černý povrch vypadá elegantně, úplně jinak než konkurenční PS3, která je až příliš lesklá. To sice na první pohled působí efektně, Elite se ale tolik neokouká. Jeho ladné křivky a majestátnost budete obdivovat i po dvou týdnech, kdy úvodní nadšení opadne. A to není řeč o okamžiku, kdy Elite poprvé pustíte. Kontrast mezi černou a zelenými diodami zkrátka stojí za to. Člověk si skoro přeje, aby konzole začala blikat i červeně.

V čem má být Elite lepší než Premium?
V prvé řadě je to pochopitelně větší harddisk. 120 GB je 120 GB. V době, kdy má průměrná demoverze takřka jeden gigabajt a ne každý majitel Xboxu se může těšit z pohodlného servisu prostřednictvím předplatného OXM, je každý prostor navíc vítanou spásou. Elite se samozřejmě také chlubí HDMI portem, jenž nabízí nejvyšší (digitální) kvalitu přenosu a lepší chlazení. To je ale zajišťováno pouze větším chladičem grafické karty (podobně jako u některých novějších Premium verzí), přechod na novou 65nm technologii je otázkou příštích měsíců.

Poznám rozdíl v kvalitě obrazu při použití HDMI a komponentního kabelu?
Popravdě řečeno, asi ne. I když by HDMI (bohužel trochu nepochopitelně „jen" ve verzi 1.2) rozhraní mělo nabízet lepší obraz, běžným okem rozdíl nerozeznáte. Pouze když se budete hodně soustředit a porovnávat dva záběry vedle sebe, objevíte lehce ostřejší obraz u monitoru s HDMI. Nic, co by vás mělo nutit zahodit Premium a běžet do obchodu pro Elite.

Chladí Elite lépe?
Jak už bylo zmíněno, současné Elite se nevyrábí modernější 65nm technologií, snížení teploty tak může zařídit pouze lepší chladič a to je na zázračné ochlazení uvnitř konzole docela málo. Potvrdily to i naše testy. Srovnali jsme teploty Elite a Premium po hodině provozu a rozdíly nebyly nijak závratné. Měřili jsme průměrnou teplotu na zadní straně konzole, a i když ve všech případech Elite svého předchůdce předčila, dva stupně nic neřeší. Rozdíl je možné přičíst na vrub stáří Premium konzole (1 rok). Chladiče už nejsou nejnovější a prach se určitě dostal na místa, kam neměl. Zajímavé je, že teplota se dále nezvyšuje ani po dalších hodinách provozu. Na zadní straně stále zůstává přes 50 stupňů a pouze na boční straně mírně roste (z 32 na 37 stupňů).

Má Elite viditelné nedostatky?
Pokud odhlédnete od nádherného povrchu přístroje, je až s podivem, že narazíte na esteticky méně podařené příslušenství. O co jde? Všechny kabely jsou totiž stejné jako u původních dvou Xboxů – šedé. Ne že by výsledný dojem byl vyloženě odpudivý, ale není to ono. Podobný problém postihl i černý ovladač, který se rovněž potýká s odvážnou kombinací černá/šedá (a zejména spodní část gamepadu vypadá prazvláštně a nehezky).

Vyplatí se koupit?
Pokud ještě nemáte Xbox 360, je Elite jasnou koupí v případě, že využijete obrovského prostoru na harddisku. Premium verze sice stojí o pár tisíc méně, ale dokupování samostatného HDD někdy v budoucnu vás o „slevu" připraví. Další výhody a sociální jistoty Elite nejsou nikterak výrazné. Současní majitelé tak musí vyřešit dilema sami. Uhranula je černá barva natolik, aby sáhli po elegantní verzi své herní mašiny?

Je méně hlučná?
Opět – nic radikálního se v konzoli nezměnilo a matnější černý povrch není lepším akustickým izolátorem. Vevnitř je Elite stejné jako Premium verze – pasivní větráky na procesoru a grafické kartě, aktivní na zadní stěně. Jediným rozdílem je použití mechaniky BenQ, která bývá označována za nejtišší z řady pro Xbox 360. V přímém porovnání se zdá opravdu méně hlučná, jelikož ale nedáme na dojmy, provedli jsme raději několik testů. Výsledek? Rozdíly jsou minimální, Elite však vydává trochu jiný typ zvuku, který subjektivně zní příjemněji. Jediným objektivním zlepšením je poslech filmových DVD. Zde „soudruzi z Redmondu" výrazně snížili hlasitost mechaniky. Jestliže se totiž sníží hlučnost o dva decibely, lidské ucho to vnímá jako tišší zvuk.

Co najdu v krabici?

Speciální obal Elite slibuje „Black Noir" verzi konzole. Co ale k ní dostanete dalšího (kromě obligátní napájecí cihly)?

1 Ovladač. Stejně ergonomický, ale elegantnější. Škoda jen šedé přední části.

2 Next-gen konzole myslí i na nostalgiky. V balení nechybí redukce RGB-SCART.

3 Headset je pochopitelně oděn do černé barvy.

4 Na rozdíl od škaredého šedivého komponentního kabelu.

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

JAK ZÍSKAT MIGRAČNÍ SADU

Microsoft bohužel nemyslí na hráče, kteří si pořídí Elite jako svůj druhý Xbox. Součástí dodávky není avizovaný transfer kit, který umožňuje přehrát uložené pozice, hry, videa atp. z menšího na větší HDD. Jde o jednorázový nevratný proces, který vymaže veškerý obsah v původním harddisku a přenese jej do Elite. Bohužel jej nezískáte jednoduše. Musíte vyplnit speciální formulář na adrese http://www.xbox.com/NR/rdonlyres/EC698162-C6D3-4196-AADB-A33553816C6C/0/CZ.pdf a poslat jej poštou (!) do anglického Microsoftu (poštovné vyjde na 11 kč). Pokud koupíte disk separátně, najdete migrační sadu už v balení.

KDO VÍC TOPÍ A HLUČÍ?

	PREMIUM	ELITE
TEPLOTA (HRA)	50 °C	48 °C
TEPLOTA (FILM)	45 °C	43 °C
HLUČNOST (HRA)	53 db	52 db
HLUČNOST (FILM)	46 db	44 db

Speciální audio výstup dovoluje přenášet zvukovou stránku nezávisle na HDMI propojení.

A konečně – hlavní novinka Elite, HDMI kabel. Na rozdíl od PS3 přímo v balení!

PLUSY
Exkluzivní vzhled
HDMI výstup a HDMI kabel v balení
Spousta místa na 120GB HDD

MÍNUSY
Šedé kabely snižují estetický dojem
Nepřináší žádné radikální snížení hlučnosti či teploty
Chybějící migrační sada v balení

HODNOTÍME
Xbox 360 Elite je krásným přístrojem, na němž je radost hrát. Největší problém spočívá v tom, že podobné zařízení tu už rok je a jmenuje se Xbox 360 Premium. Černá barva je sice fajn, harddisk je super, ale jinak nemají stávající majitelé důvod ke konverzi. Nováčkům ovšem lze Elite klidně doporučit.

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Xbox 360 je v Japonsku stále populárnějším artiklem a na našem DVD to začíná být velmi znát. Tento měsíc nabízíme trio zářivých demoverzí ze země vycházejícího slunce – Blue Dragon, Ace Combat 6 a Project Sylpheed. Ve výběru pěti arkád naleznete i takové, jež zaměstnají vaše mozkové závity. Především Hexic 2 by neměl uniknout vaší pozornosti. A ani milovníci nadzvukové rychlosti se tento měsíc neztratí. Ať už v zemské atmosféře, nebo prázdnotě vesmíru.

DVD V ČEŠTINĚ!

Díky spolupráci s tvůrci se nám podařilo jako jedinému oficiálnímu hernímu magazínu v České republice pravidelně lokalizovat DVD do češtiny. Pokud se vám stále zobrazují anglické popisky, přejděte v dashboardu na záložku System, otevřete Console Settings, najdete položku Locale a změňte zemi na Czech Republic.

HRÁČSKÉ OBRÁZKY

Jste závodními fajnšmekry a chtěli byste svůj dashboard stylizovat podle divoké závodní hry Juiced 2: Hot Import Nights? Není nic snazšího než postupovat podle jednoduchého návodu, který vás provede správným nastavením:

1) **Přihlaste svůj profil a spusťte disk.**
2) **Na úvodní obrazovce zvolte pohybem dolů hráčské obrázky a stiskněte A.**
3) **Stiskem navigačního (guide) tlačítka zobrazíte svůj profil.**
4) **Chcete-li změnit hráčský obrázek, najeďte na profil a stiskněte A.**
5) **Zvolte „Edit Profile“, následně „Change Gamer Picture“ a zvolte si obrázek.**

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

OBSAH DISKU:

ZAHRAJTE SI

» Blue Dragon
» Juiced 2: Hot Import Nights
» Project Sylpheed
» BlackSite
» Ace Combat 6
» Band of Bugs
» Carcassonne
» Hexic 2
» Wing Commander Arena
» Missile Command

VIDEA

» Halo 3
» Mass Effect
» Lost Odyssey
» Stranglehold
» Eternal Sonata
» Naruto: Rise of a Ninja
» Tiger Woods PGA Tour 08 Interview
» Assassin's Creed Developer Diary

NEXT

» Spiderman: Friend or Foe
» Call of Duty 4: Modern Warfare
» Sid Meier's Civilization Revolution
» Fallout 3
» Fracture
» Halo Wars
» Prototype
» Resident Evil 5
» Rock Band
» The Simpsons Game
» Halo 3

RECENZE

» Bioshock
» Blue Dragon
» Bomberman Live
» Golden Axe
» Marathon: Durandal
» Missile Command
» Nascar 08
» Ratatouille
» Sonic the Hedgehog
» Speedball 2: Brutal Deluxe
» Spyglass Board Games
» Stuntman: Ignition
» Transformers The Game

DEMOVERZE! ACE COMBAT 6

DETAILY

VYDAVATEL: NAMCO BANDAI | **VÝROBCE:** NAMCO BANDAI | **POČET HRÁČŮ V DEMU:** 1 | **XBOX LIVE:** NE

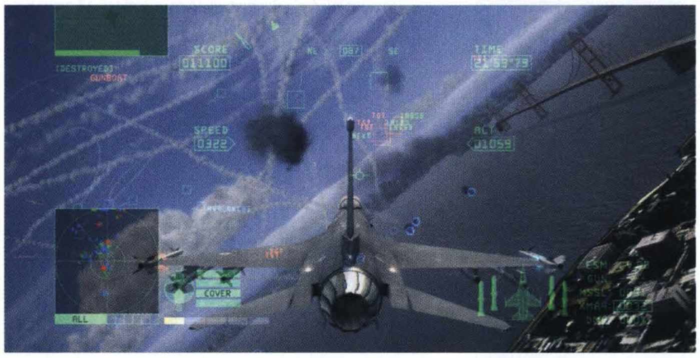
ACE COMBAT 6 se může pochlubit téměř fotorealistickým prostředím... jediná škoda, že si je v nadzvukové rychlosti nemáte šanci dostatečně vychutnat. Musíte totiž splnit nelehký úkol – ubránit město pod sebou. Nejenže se rozprostírá na neuvěřitelně velké ploše, ale protivníci útočí ze vzduchu, ze země a dokonce i po vodní hladině.

Sestřelování bombardérů a stíhačů nebude nic snadného, a proto můžete jednoduchým stiskem D-padu směrem nahoru povolat do zbraně spřátelené letecké složky. Ale nemějte obavy – ani v takovéto skrumáži se neztratíte. Na vaší straně stojí vyspělá technika, takže máte neustálý přehled o aktuálních cílech.

Dávejte si přesto pozor na nepřátelské naváděné rakety. Jejich přítomnost je indikována výstražným červeným světlem. Máte dvě možnosti. Buďto pomocí LB nebo RB provedete vývrtku kýženým směrem, nebo se chopte levé páčky a zkuste z rukávu vytáhnout nějaký náročnější akrobatický kousek. Nezapomeňte si při něm pohrát s výkonem motoru. Prudké stoupání podpořte mírným zpomalením a následným zrychlením atd.

Ovládání:

- POHYB LETADLA
- POHLED KAMERY
- NAHORU: POŽADOVAT ÚTOK SPOJENCŮ; DOLŮ: POŽADOVAT KRYTÍ
- A – KULOMET
- B – RAKETY/SPECIÁLNÍ ZBRANĚ
- X – ZMĚNA MAPY
- Y – ZMĚNA CÍLE
- LT – SNÍŽIT RYCHLOST
- RT – ZVÝŠIT RYCHLOST
- LB – NATOČENÍ VLEVO
- RB – NATOČENÍ VPRAVO
- Back – ZMĚNA RAKET/SPECIÁLNÍCH ZBRANÍ



RECENZE V ČÍSLE 3

BLUE DRAGON

VYDAVATEL: MICROSOFT | **VÝROBCE:** MISTWALKER
POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

JAPONSKÝCH RPG není na X-krabičce nikdy dost. To platí především o těch povedených, mezi které se Blue Dragon po právu hlásí (viz recenze v minulém čísle). Vaším úkolem napříč pestrobarevným světem je porazit ďábelského Nene. V první misi demoverze připevnil na jednoho z našich hrdinů výbušný límec. Máte pouze hodinu na poražení armády robotů, čímž zabráníte výbuchu. Druhá úroveň vás přivede do lesní oblasti, kterou musíte prozkoumat a nalézt lék, jenž by pomohl lidem z Marumarovy vesničky.

Malí hrdinové by se ale jen stěží mohli postavit takovému zlu sami. Naštěstí je každý z nich pánem mocného stínu beroucího na sebe podobu různých tvorů. Ve svém repertoáru mají několik útoků. Na škodu nebude ani prozkoumat nepřátele. Jakmile zjistíte, co jim nedělá dobře, můžete si použitím vhodného přírodního živlu usnadnit práci. Pro snadné sžití s demoverzí a základními principy hry jsou vaše postavy na padesáté úrovni.

Ovládání:

- POHYB
- POHLED
- NEVYUŽITÝ
- A – INTERAKCE
- B – ZRUŠIT
- X – ÚTOK
- Y – MENU

- LT – VYCENTROVAT KAMERU
- RT – AKČNÍ MENU
- LB – DOVEDNOSTI
- RB – BARIÉRA

RECENZE V ČÍSLE 2

PROJECT SYLPHEED

VYDAVATEL: MICROSOFT | **VÝROBCE:** GAME ARTS
POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

VESMÍR JE DĚSNÁ NUDA... jenom tma, ticho a liduprázdno. V budoucnu tomu bude ale úplně jinak – všude samá raketa porušující rychlostní limity. Alespoň podle této vesmírné střílečky půjčující si nemalé množství prvků z anime a Hvězdných válek. Do kokpitu usednete v kůži mladého pilota jménem Katana Fareway, který se dostává do intergalaktického sporu mezi dvěma koloniemi.

Jste členem flotily White Griffon a společně s mateřskou lodí Akropolis vás vyslali na planetu Hargenteen, kde musíte ochránit transportní konvoj před útokem nepřátelských jednotek ADAN. Abyste se v tomto rychlém sledu událostí zvládli zorientovat, stačí stisknout tlačítko A a zaměříte se na cíl.

Máte pouze 15 minut na vypořádání se s nepřátelskými jednotkami i na splnění úkolů, které přibývají postupem času. Pomáhat vám budou spolubojovníci z eskadry, jimž můžete prostřednictvím D-padu udělovat jednoduché rozkazy.

Ovládání:

- POHYB RAKETY
- ZMĚNA VÝŠKY
- ROZKAZY WINGMANŮM
- A – ZMĚNA CÍLE
- B – NEVYUŽITÉ
- X – ZMĚNA ZBRANĚ
- Y – NEVYUŽITÉ
- Back – DOZÁSOBOVAT
- LT – ZPOMALENÍ
- RT – ZRYCHLENÍ
- LB – PRIMÁRNÍ ZBRAŇ
- RB – SEKUNDÁRNÍ ZBRAŇ

NAJDETE NA DVD!

STARÉ ARKÁDOVKY JEN PRO VÁS!

WING COMMANDER ARENA

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE

JSME RÁDI, že se nesmrtelná série po letech opět vrací do aktivní služby. Demoverze této Xbox Live Arcade hry je rozdělena na dvě části. Takže, jak budete nastolovat mír v galaxii na pokraji občanské války? Nejprve si vyberte svůj stroj, kterým může být buď raketa Terranů, nebo rasy Kilrathi. V první části otestujete své dovednosti v boji proti nespočtu dalších strojů. Snažte se být tím posledním, co se kontrolovaně pohybuje vesmírným prostorem. Další sekvence je podobná hře Asteroids. Musíte ubránit satelity před skupinou asteroidů. A na závěr malá rada. Doporučujeme vybrat si F-44 Rapier II Blade, který se zdá ze všech čtyř strojů být tím nejuniverzálnějším.

CARCASSONNE

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE

NEČEKANĚ OBSÁHLÁ ARKÁDA, která zvýrazňuje design deskových her tahovými elementy. Nechybí ani podpora Xbox Live Vision kamerky, takže můžete svůj usměvavý obličej ukázat celému světu. V tomto singleplayerovém demu se postavíte až čtveřici protihráčů. Pravidla jsou jednoduchá; hráči zpočátku náhodně umisťují své kartičky na stále se zvětšující herní pole. Na každé z nich je nakreslena část velkého celku – hradu, města nebo cesty. Pouze zkompletováním tvaru budovy, dokončením silnice atd. se daná struktura dostaví. Kdokoli umístí poslední kartu a dostaví tak daný objekt, má nárok na body. A stejně jako v každé jiné stolní hře, i zde se nabízí velký prostor pro taktizování. Projděte si přítomným tutoriálem a staňte se králem (nebo královnou) Carcassonne.

HEXIC 2

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE

JEDNA z nejznámějších Xbox 360 arkád se vrací v mohutně vylepšeném pokračování. Stvořitel fenomenálního titulu Tetris, Alexej Pažitnov, je zárukou, že i Hexic vykazuje stejné množství návykových prvků. Na mřížce točíte s barevnými šestiúhelníky, snažíte se je umístit k minimálně třem dalším kouskům stejné barvy, a zajistit tak jejich zmizení doprovázené přísunem bodů. Jakmile se tak stane, části nahoře propadnou dolů. Vaším cílem by mělo být spuštění rozsáhlé řetězové reakce odstraňující velké množství částí během okamžiku. Jedině tak získáte velké bonusy. Jako ve všech dobrých puzzle i zde se v jednoduchém základním principu ukrývá neskutečně bohatá nadílka hratelnosti. Vyzkoušet můžete trojici herních módů – Marathon, Timed Survival nebo se vrhnout do souboje s virtuálním protihráčem prostřednictvím Battle módu. Nezaleknete se několika nestandardních prvků, všechny jsou vysvětleny v přítomném tutoriálu.

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

10 OČEKÁVANÝCH HITŮ HRATELNĚ!

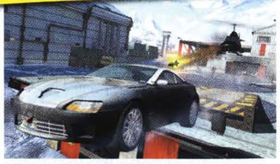
VYZKOUŠEJTE ARKÁDOVÉ KLASIKY!

SKATE

Tony Hawk se třese: skateboardová hra pro každého.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Vývařovna z druhé světové pokračuje. Nebo nám osud přivál revoluční záležitost?

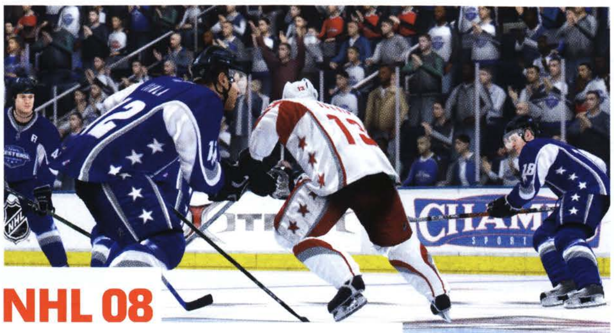


STUNTMAN: IGNITIONEDITION

MOTOGP 08

FATAL INERTIA

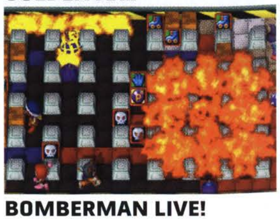
WipeOut pro Xbox 360 je stejně zběsilý jako jeho vzor.



NHL 08

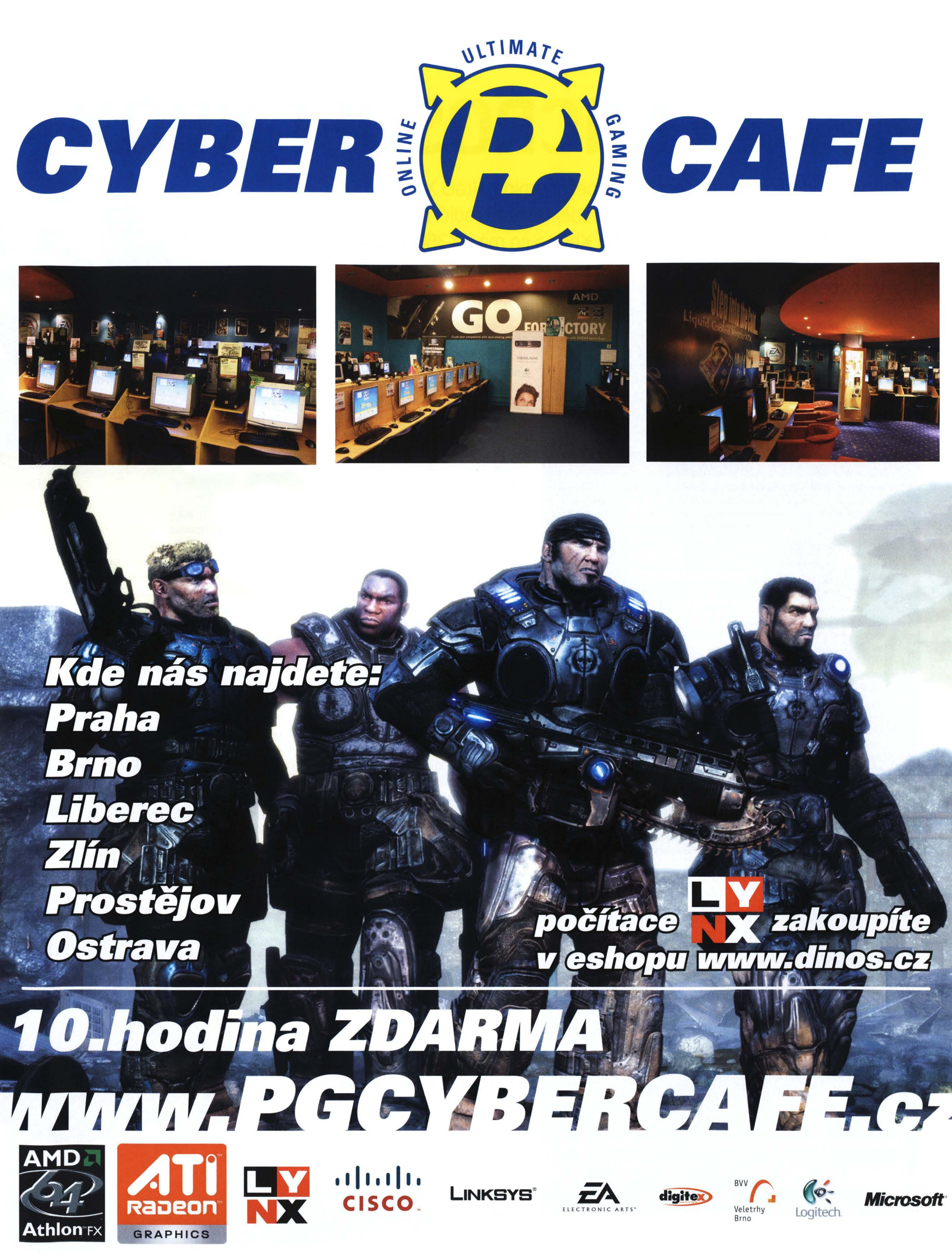
Hráči z celého světa jsou nadšeni, posuďte sami, zda oprávněně.

GOLDEN AXE



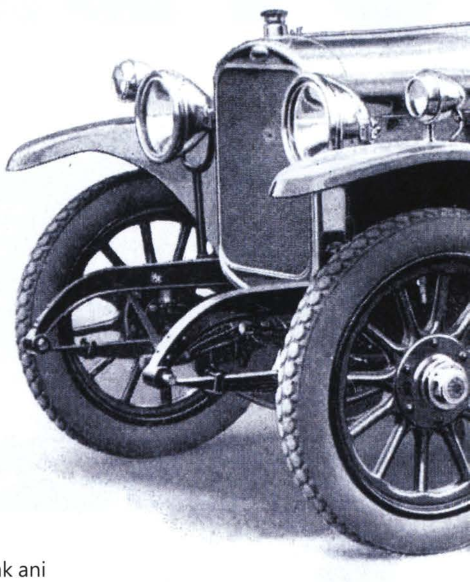
BOMBERMAN LIVE!

* Obsah DVD ještě může doznat změn (aktuální informace naleznete na www.oxm.cz)


CYBER CAFE
ULTIMATE
ONLINE
GAMING
Kde nás najdete:
Praha
Brno
Liberec
Zlín
Prostějov
Ostrava
počítace LYNX zakoupíte
v eshopu www.dinos.cz
10.hodina ZDARMA
www.PGCYBERCAFE.cz
AMD Athlon FX
ATI RADEON GRAPHICS
LYNX
CISCO
LINKSYS
EA ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft

RETRO: MICROSOFT XBOX

V dobrých rodinách se na předchůdce nezapomíná. Hráči Xboxu 360 rozhodně nejsou burani, proto prosím vzdejme hold rodiči našeho dnešního domácího mazlíčka. Jak vznikl původní Xbox a co má s X360 společného?



TECHNICKÉ SPECIFIKACE XBOXU

PROCESOR:
32-bit 733 MHz Mobile Celeron (jádro Coppermine)
32 KB L1 cache, 128 KB L2 cache

OXM komentuje: Derivát x86 procesoru firmy Intel byl považován za čistokrevný Celeron, ale architektonicky měl blíže k plnohodnotnému procesoru Pentium 3 na FSB 133 MHz.

GRAFIKA:
Grafický čip firmy Nvidia NV2X, 233 MHz
Podporovaná rozlišení: 480i, 576i, 480p, 720p a dokonce 1080i.

OXM komentuje: Opět se mylně poukazovalo na spojitost s jádrem NV20 (GeForce 3), ale tato karta se podobala více NV25 (GeForce 4 Ti). Měla 4 pixel pipelines se zdvojenými vertex shadery a skládala se ze zhruba 60 milionů tranzistorů. Její největší předností bylo obrovské množství efektů, které dokázala hardwarově vykreslit, problémem nebyl ani celoobrazovkový antialiasing.

SDÍLENÁ PAMĚŤ:
64 MB DDR SDRAM (266 MHz efektivně) s teoretickou propustností 6,4 GB/s

OXM komentuje: Programátor mohl podle potřeby přidělit libovolné množství paměti pro CPU, GPU, zvuk a další zařízení. PC hráči většinou nechápou, jak může konzolím stačit tak málo paměti, ale zapomínají na to, že zde není potřeba provozovat náročný operační systém.

DATOVÁ MÉDIA:
DVD-ROM: 2×–5× (2,6 MB/s–6,6 MB/s)
Paměťová karta: 8 MB
Harddisk: 8 nebo 10 GB, 5400 otáček, souborový systém FATX.

OXM komentuje: 8GB harddisk dodávala firma Western Digital, 10GB byl od společnosti Seagate – i v tomto případě však bylo využitelných jen 8 GB. Pozdější uživatelské úpravy konzole umožnily připojit disk o jakékoliv velikosti.

ZVUK:
Nvidia „MCPX" (SoundStorm „NVAPU")

OXM komentuje: Šlo o první 3D audio procesor použitý v konzoli. Zvládal přehrávat až 64 audiokanálů (256 stereo hlasů), nebo dekódovat AC3 v reálném čase. 3D poziční systém dodala firma Sensaura, která nabízela jako jediná alternativu k řešení EAX od Creative Technology, než ji její hlavní konkurent koupil. Samozřejmostí byla i plná podpora standardů Dolby Surround a Dolby Digital Live 5.1.

I/O ZAŘÍZENÍ:
4 upravené, patentované USB porty s přenosovou rychlostí 12Mbps
BroadBand Ethernet konektor 10/100MBit BASE-TX pro online funkce
Composite video
S-Video
Component video
SCART
Optical Digital TOSLINK
stereo RCA analog audio.

OXM komentuje: Pro připojení běžných USB zařízení bylo nutné pořídit si speciální redukci.

OPERAČNÍ SYSTÉM:
Xbox využíval upravené řešení Windows 2000 Core – kernel mód, který zabíral méně jak 3 MB RAM v paměti.

OXM komentuje: Zajímavostí bylo, že část systému byla na harddisku a část na DVD.

VÁHA: 3,86 kg
ROZMĚRY: 320 × 100 × 260 mm

Traduje se, že Xbox vzniknul jako reakce Microsoftu na veleúspěšné tažení konzole Playstation 2 od firmy Sony, ale to není celá pravda. Výnosy společnosti Microsoft se do té doby opíraly pouze o PC, které procházelo ve druhé polovině devadesátých let stagnací. Spousta firem zkrachovala a prodeje softwaru povážlivě klesaly. Vedení proto zaměřilo svou pozornost na stále rostoucí herní trh, aby si i tady společnost ukrojila kus lákavého koláče, o který se doposud dělilo jen několik málo hráčů. Velmi podstatné bylo také rozšíření jednosměrně orientované produktové řady a Bill Gates začal záhy mluvit o nových časech digitální zábavy.

První zprávy o tajuplném projektu pronikly na veřejnost koncem roku 1999, ale teprve 10. března 2000 Microsoft oficiálně potvrdil práce na multimediálním herním zařízení Xbox. Původně se konzole jmenovala DirectX-box, aby se poukázalo na propojení s technologií DirectX a na široké možnosti jejího využití, ale marketing nakonec (naštěstí) rozhodl o kratším, údernějším názvu. Na projektu pracovalo přes dva tisíce nejlepších inženýrů, přičemž většina z nich později vyvíjela i Xbox 360.

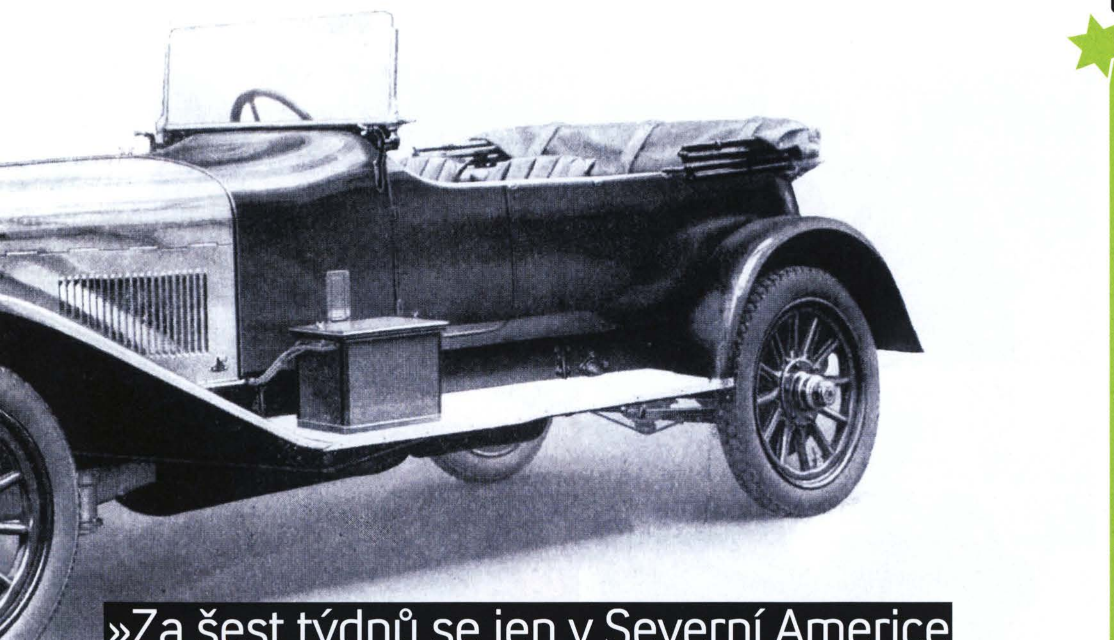
TECHNICKÉ SPECIFIKACE

Ve své době byl Xbox nejvýkonnější konzolí na trhu, ale tato skutečnost také znamenala obrovské výrobní náklady, kdy Microsoft dotoval každý kus několika desítkami dolarů. Inženýři při návrhu konzole využili dlouholeté zkušenosti na poli PC a postavili unikátní hybrid z poměrně drahých komponent (spousta lidí považovala Xbox za běžný počítač, ale to byl a je dlouho tradovaný omyl). Netradiční koncept fungoval nečekaně dobře a díky uzavřené architektuře byli vývojáři schopni kvalitně převést i tak náročné hry jako Far Cry, Doom 3 nebo Half-Life 2.

LAUNCH

Den „D" nastal 15. listopadu 2001, ale pouze v teritoriu Severní Ameriky, kde se do konce roku prodalo překvapivých 1,5 milionu konzolí. Ostatní regiony si musely počkat – Japonsko do 22. února 2002 a Evropa do 14. března téhož roku. Start byl nad očekávání úspěšný (v počátcích i v Japonsku) – dokonce padl jeden z rekordů – každý hráč si průměrně koupil více než tři hry, což bylo do té doby nevídané číslo. Velmi dobrý ohlas získala zejména střílečka Halo: Combat Evolved, bojovka Dead or Alive 3 a městské závody Project Gotham Racing. Většina her však ani zdaleka nevyužívala výkonnostní potenciál konzole, a některé z nich tak nenapravitelně pošramotily tvořící se reputaci přístroje. Širší herní publikum začalo brát Xbox na vědomí až po dvou letech, kdy se konečně objevil sled zajímavých a originálních titulů, které daly zapomenout na fiaska typu Fuzion Frenzy nebo Azurik: Rise of Perathia.

Xbox se od počátku snažil odlišit se od konkurenčních řešení svou hardwarovou a softwarovou rozšiřitelností. Ke konzoli jste mohli připojit klávesnici, myš, vyměnit harddisk, uložit si hudební CD v podobě MP3 souborů atd. Hlavní filozofií se stalo překročení hranice jednoúčelového zařízení a přerod v opravdové multimediální centrum zábavy. Bohužel tuto vizi se nepodařilo zcela naplnit a nutnost dokoupit si DVD-kit pro přehrávání filmů nebo zpoždění služby Xbox Live byly v příkrém rozporu s původní myšlenkou. I proto zasáhla do architektury konzole „modařská" scéna, která realizovala to, čím měl Xbox od počátku být.



»Za šest týdnů se jen v Severní Americe prodalo 1,5 miliónu konzolí, což nikdo nečekal

PRÁCE MOD-SCÉNY

Úpravy konzole známé jako „modding" se staly na Xboxu nesmírně populárními. Hlavním faktorem byla nepochybně možnost hrát pálené hry – jako ostatně všude jinde – ale mnoho lidí oslovily i další důvody. Nechráněný Xbox se stal středem zájmu nejrůznějších komunit fanoušků, které začaly chrlit desítky volně dostupných programů. Mezi ty nejpopulárnější lze zařadit emulátory starých her Mame, ZX Spectrum nebo Amiga, linuxové distribuce, multimediální přehrávač XBMC a pochopitelně skvělé řídicí systémy EvolutionX, UnleashX nebo Avalaunch. Bez přehánění lze říct, že na úspěchu Xboxu v posledních letech jeho existence má svůj velký podíl i undergroundová scéna.

Základní nastavení systému

Poněkud strohý Dashboard u starého Xboxu

CO SE PODAŘILO

1. KVALITA ZPRACOVÁNÍ
Xbox nikdy netrpěl žádnými velkými problémy. V prvních letech se poruchovost pohybovala mezi dvěma až třemi procenty (nejčastěji kvůli klepajícímu se harddisku), později toto číslo dokonce pokleslo někam k mizivému jednomu procentu. V kontextu s dneškem není situace kolem Xboxu 360 zrovna lichotivou vizitkou pro Microsoft, ať už se nám to líbí nebo ne.

2. PEVNÉ MÍSTO NA TRHU
Microsoft vstoupil na konzolový trh jako poslední za dvěma silnými hráči – Sony a Nintendo. Bez zkušeností a s nepříliš dobrým renomé rozvířil stojaté vody a urval druhé místo za nedostižnou PS2. Přesvědčit téměř 25 milionů zákazníků ke koupi neznámé černé krabičky jménem Xbox, to byl husarský kousek, který někdo v budoucnu jen stěží zopakuje.

3. PODPORA VELKÝCH PUBLISHERŮ
I když tu sehrála svou roli i finanční síla Microsoftu, je nesporným úspěchem, že Xbox začali podporovat všichni velcí vydavatelé. To se pozitivně projevuje až do dnešních dnů a stalo se dobrým zvykem, že díky snadnosti programování této platformy vychází většina multiformátových titulů nejdříve na X360.

4. XBOX LIVE
Herní konzole Xbox zaznamenala jedno nesporné prvenství a tím je rozběhnutí funkčního online systému. Samozřejmě současné možnosti Live jsou někde jinde než před pár lety, ale kvalitní základy byly položeny v minulosti.

5. PRODEJE HER
Přestože celkovým počtem prodaných Xboxů Microsoft nemohl konkurovat Sony a její PS2, v průměrném počtu prodaných her na jednu konzoli vedl suverénně právě Xbox. Taktéž souhrnné prodeje mnohých her byly často srovnatelné, ačkoliv konkurenční základna disponovala čtyřnásobnou nebo pětinásobnou kupní silou. Odborníci poukazovali na větší uvědomělost majitelů Xboxů, kterými byli vesměs starší, ekonomicky soběstační hráči.

6. FENOMÉN HALO
Koupě vývojářského studia Bungie byla jedním z nejprozíravějších kroků, které v Redmondu udělali. Blíže nespecifikované odhady tvrdily, že polovina majitelů Xboxů se rekrutovala právě z řad fanoušků Halo, a když se nebudeme bavit o konkrétních číslech, je to do jisté míry nezpochybnitelný fakt.

Exkluzivní hry

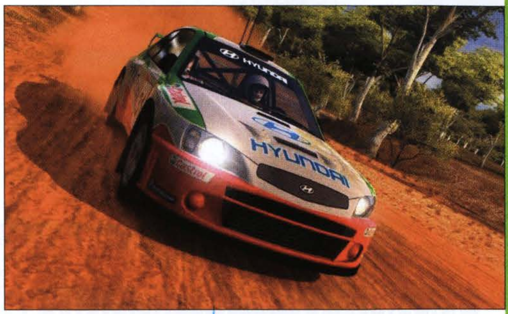
Kvalitu každé konzole bychom měli vždy posuzovat podle dostupných her a ne na základě papírových předpokladů. Ačkoliv Xbox nastupoval na scénu jako poslední v řadě, přesto se mu podařilo stát se domovem pro mnohé z vynikajících her. Několik z nich si připomeneme.

HALO 1 A 2

Kde jinde začít než u slavné série Halo, o které se tvrdí, že kdyby nevznikla, start Xboxu by byl strašlivým fiaskem. Nakolik je to pravda, to ponecháme spekulantům, ale nelze popřít, že obě hry Halo byly na Xboxu suverénně nejprodávanější – i já byl jeden z těch, kteří si Xbox koupili právě kvůli prvnímu dílu této fantastické sci-fi střílečky. Spousta lidí nechápe humbuk kolem série a považuje ji za ukázku obyčejné a průměrné FPS, čemuž se znalci mohou jen pousmát. Skvělá atmosféra, výborná fyzika a geniální AI model dávají dohromady takřka dokonalou hratelnost, která je podstatou Halo. Brzy se také dočkáme třetího dílu a pevně doufáme, že neskončí jen u něj.

RALLISPORT CHALLENGE 2

Proč zmiňovat komerčně nepříliš úspěšný titul, který pohřbila slabá propagace? Je to totiž jedna z nejlepších závodních her všech dob, pokud ne úplně nejlepší. Rallisport Challenge 2 zosobňuje herní nirvánu v tom nejčistším spojení – fantastická grafika, špičkový jízdní model a neuvěřitelná variabilita závodů. Bohužel, tento klenot se asi nedočká svého pokračování, i když fanoušci už přes rok sepisují všechny možné petice. Vývojářský tým DiCE byl totiž spolknut gigantem jménem Electronic Arts – a ani Microsoft v tomto směru nečiní žádné kroky. Aby bylo neštěstí úplné, tahle lahůdková záležitost na Xboxu 360 stále nefunguje. Kdyby se však objevila v seznamu kompatibilních her, neváhejte ani vteřinu a určitě si ji sežeňte!



DEAD OR ALIVE 3

Jedna z launchových her od Teamu Ninja ve své době doslova šokovala grafikou a animacemi. Zlé jazyky sice tvrdily, že hra zabodovala zejména nadstandardně vyvinutými horními partiemi ženských postav, ale i přes tyto pomluvy šlo nepochybně o výbornou bojovku. Nejlepší představu si uděláte ze čtvrtého dílu Dead or Alive, který byl exkluzivně uveden na Xboxu 360.

NINJA GAIDEN

Další pecka z dílen Teamu Ninja byla dlouhou dobu považována za nejlepší akční hru napříč všemi platformami, dokud ji o prvenství nepřipravil dech beroucí God of War. Hlavním hrdinou je bojovník Ryu Hayabusa, který se vydává na krvavou cestu pomsty. Hru proslavila zejména neuvěřitelná grafika, jejíž kvality ještě dnes popírají zarytí fanoušci konkurenčních konzolí, neboť nemohou uvěřit, že „tohle" na Xboxu opravdu běhalo. Ještě více se mluvilo o šílené obtížnosti hry, Ninja Gaiden byl proto vyhlášen nejnáročnější hrou desetiletí. Pravdou je, že neznáme mnoho lidí, kterým se podařilo dojít až na konec.

PROJECT GOTHAM RACING 2

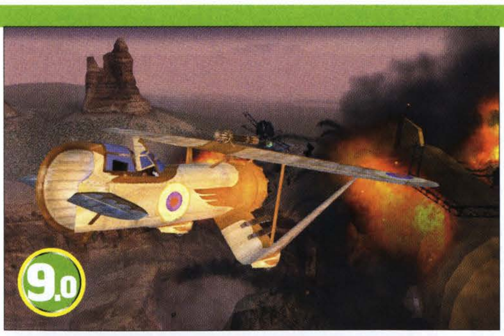
První díl Project Gotham Racing zahajoval start Xboxu a měl být protipólem slavnému Gran Turismu, což se dvakrát nepovedlo, ačkoliv se nejednalo o špatnou hru. Kvalitativní posun pokračování však ohromil i zkušené herní harcovníky, protože zejména modely vozidel dosáhly neskutečného zlepšení. Skvělá hra s propracovanou jízdní fyzikou právem patří do zlatého fondu xboxových her.

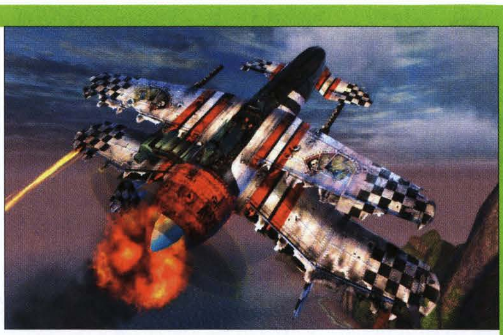
FORZA MOTORSPORT

Když už vzpomínáme na závodní hry, nelze do tohoto seznamu nezařadit Forzu Motorsport, která byla hozenou rukavicí do tváře Polyphony Digital. Paradoxně až na konci životního cyklu Xboxu jsme se dočkali špičkového závodního simulátoru, který vystoupil na pověstný vrchol a převzal žezlo nejrealističtější hry žánru. Bezprecedentní kvalita hry i dnes osloví každého náruživého závodníka, přestože tu již několik měsíců máme druhý díl.

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

Tento titul nepatří mezi typické herní blockbustery, ale to nijak nesnižuje jeho kvality. Pohodová akční střílečka s letadýlky excelovala zejména v multiplayeru a mnozí piloti dodnes vzpomínají na nekonečné hodiny vzdušných soubojů se svými kamarády. Je až trochu s podivem, že ani průměrných 90 % ve světovém hodnocení nestačilo ke vzniku pokračování – hra se dočkala podobně smutného osudu jako Rallisport Challenge 2. Bohužel, i skvělé hry, pokud si je nikdo nekupuje, umírají na nezájem trhu. Regály prodejen nám tak budou dokola plnit bezduchá pokračování stále stejných slátanin.





THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Strhující příběh drsného Riddicka v podání ještě drsnějšího Vin Diesela patřil mezi nejpříjemnější překvapení roku 2004. Neznámý projekt od Starbreeze Studios vyniknul i přesto, že tehdy vycházelo na Xbox nejvíce her v historii. Atmosférická FPS v ohromující grafice ukázala, co všechno lze vymáčknout ze starého hardwaru. Půjde-li všechno podle plánu, dočkáme se brzy přepracované verze hry (Dark Athena) i na Xboxu 360.

PANZER DRAGOON ORTA

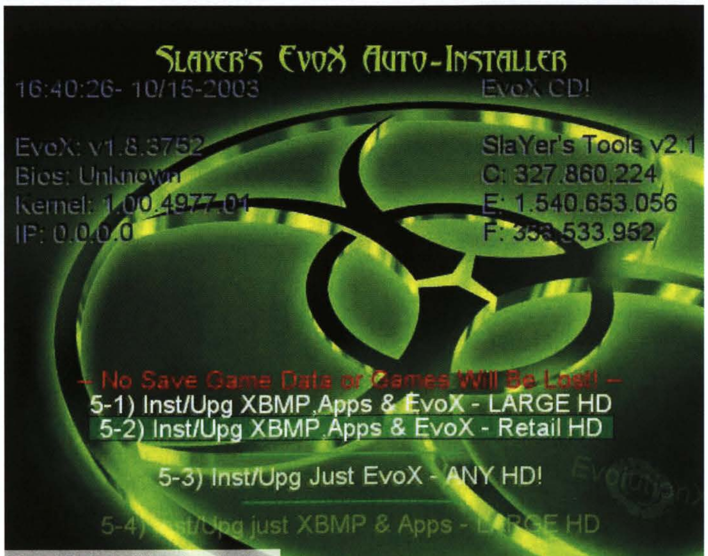
Kouzelná střílečka s drakem v hlavní roli patří k méně známým akčním hitům a neví o ní ani spousta dlouholetých majitelů starých Xboxů. Mě osobně tato hra nijak nezaujala, dokud jsem si nepřečetl kvanta oslavných recenzí, které ji vynášely až do nebes. Třebaže jsem nebyl ohromen jako jiní lidé, musím přiznat, že level s vodopády ve mně zanechal hluboký a nesmazatelný zážitek.

FABLE

Báječné RPG v rozlehlém fantasy světě trpělo jen jedinou chybou – jeho autor, slavný designér Peter Molyneux, nasliboval více, než byl schopen zrealizovat. Doufejme proto, že své prohřešky napraví v pokračování, které se k nám pomalu blíží.

Tolik v krátkosti k několika legendárním hrám, které nás bavily na Xboxu pár let zpátky. Troufám si říct, že většina z nich by uspěla i dnes v prakticky v nezměněné podobě – tak vysoko nastavili laťku jejich tvůrci. V tom se odlišují opravdu legendární hry od ostatních. Jak říká jedno přísloví: „Všichni se bojí času, jen čas se bojí pyramid." A také pro skvělé hry je čas nepodstatnou veličinou.

Přehrávač hudby s grafickým ekvalizérem



Notoricky známá instalace EvoXu

Hodnocení her je získáno z průměrného hodnocení desítek anglofonních recenzí na Gamerankings.com.

CO SE NEPODAŘILO

1. JAPONSKÉ PROKLETÍ
Země vycházejícího slunce není pro Xbox zemí zaslíbenou. Těžko říct, zda je příčinou odlišná mentalita japonských hráčů nebo jejich averze vůči všemu americkému, ale ať už management Microsoftu zkoušel cokoliv, nikdy s tím neuspěl. Japonsko je však mnohými považováno za pověstný klíč k dominanci na světovém trhu, a dokud se tuhle kletbu nepodaří zlomit, nedá se na vrcholu stabilně udržet.

2. CHYBĚJÍCÍ HERNÍ ŽÁNRY
Xboxu se často vyčítala malá žánrová pestrost, nedostatek hororů a zcela chybějící JRPG (Japanese Role Playing Game). Konzole byla až příliš stavěna podle vkusu západních hráčů a toto zaměření prý největší měrou přispělo k neúspěchu v Japonsku. Těžko s tím ale souhlasit po zkušenostech s loňským launchem Xboxu 360. Druhá konzole od Microsoftu zahájila svou éru nepoměrně pestřejší nabídkou her, má kvalitní JRPG a další vyloženě japonské tituly v záloze – a přitom si vede ještě hůř než její předchůdce.

3. MÁLO EXKLUZIVNÍCH HER
Množství exkluzivních her nebo také tzv. „killer" titulů je nejvýznamnějším prvkem, který rozhoduje o koupi konzole. Starý Xbox na tom nebyl tak špatně, ale situace mohla být určitě veselejší. Opět se tu nabízí paralela s X360, kde si management tento fakt uvědomil a zajistil mnohem větší várku zajímavých her. Bohužel, teď to vypadá, že se vše vrací do starých kolejí. Microsoft, zřejmě nepřipravený na současnou dominanci na trhu, začíná dělat chyby a stále více her pouští i na PC, což se může z dlouhodobého hlediska vymstít. Mnozí lidé zrušili plánovanou koupi konzole, protože se všech podstatných xboxových hitů (Gears of War, Viva Piñata, Lost Planet, Bioshock, ...) dočkají i na PC, pouze s menším zpožděním. Tato sebelikvidační politika už teď vyvolává následky, protože na dvou židlích (X360 a Windows) nelze sedět pohodlně a bez problémů.

4. FINANČNÍ ZTRÁTY
Téměř po celou dobu své existence byl Xbox ztrátovou investicí. Do černých čísel se herní divize dostala teprve po vydání akčního megahitu Halo 2, vzápětí se však opět propadla do ztráty. Bill Gates sice prohlásil, že u první generace tenhle vývoj předpokládali, ale těžko si lze představit, jak svou vizi stejným způsobem obhajoval i před akcionáři společnosti.

5. PRVNÍ GAMEPAD
Originální gamepad „Duke" dodávaný k Xboxu mnoho lidí doslova nenávidělo kvůli jeho velkým rozměrům. Zejména děti a lidé s menšími dlaněmi s ním nebyli schopni hrát, což si nakonec vynutilo příchod menší verze „S". Přerostlý Duke byl také zařazen do žebříčku největších omylů v herním průmyslu, i když si podle mého názoru takovou pohanu rozhodně nezasloužil. Na jeho architektuře totiž staví i současný gamepad pro Xbox 360, který nemá kvalitativní konkurenci.

6. DESIGN KONZOLE
Posuzovat design je čistě subjektivní záležitostí, a tak někomu Xbox připadal příliš velký a těžký. Škodolibá konkurence vtipkovala o černé cihle, která může člověka zranit, ne-li přímo zabít, ale byl to právě Xbox, který přišel se samoodpojitelnými kabely u gamepadů, aby nedošlo k náhodnému stržení konzole na zem.

XBOX MEDIA CENTER

Xbox disponuje velmi kvalitním výstupem na televizor, a je tak ideálním nástrojem pro přehrávání filmů – včetně známých formátů DivX a Xvid. Jedním z vynikajících nástrojů, který vytvořila open source komunita, je univerzální multimediální přehrávač a prohlížeč obrázků Xbox Media Center (XBMC), který se vyvíjí dodnes a poskytuje naprosto luxusní možnosti. Dokáže kupříkladu zlepšit i hodně nekvalitní videozáznam, který by vám na PC připadal nesledovatelný. Samozřejmostí je rovněž lokalizace do češtiny, podpora titulků nebo propojení s PC přes protokol FTP.

»Xbox byl vůbec první herní konzolí, která měla harddisk

ZÁVĚREČNÉ SHRNUTÍ

Čas od času se můžete dočíst, jakým propadákem Xbox byl. Tyto názory však vůbec neberou v potaz fakt, že Microsoft už svou první konzolí oslovil více zákazníků než Nintendo a přes 24 milionů prodaných kusů rozhodně není špatný výsledek. To si záhy uvědomila i samotná firma Sony, která se chovala přesně podle rčení „Napřed vás budou ignorovat, pak se vám budou smát, později s vámi budou bojovat a nakonec vyhrajete". První tři fáze už má Microsoft za sebou, a zda své snažení završí i čtvrtou fází, to se ještě nedá s takovou jistotou předvídat. Poněkud laxní přístup ke starému Xboxu, zejména jeho zbytečně rychlé odpískání, asi nebudí důvěru ke koupi X360 u opatrnějších zákazníků a neustálý únik exkluzivních titulů na PC také dvakrát nenapomáhá ve válce next-gen formátů. I proto doufejme, že bílou krabičku čeká život daleko delší a lepší.

Ivan Kratochvíl

DETAILY

VÝROBCE: MICROSOFT
V PRODEJI: 15. LISTOPADU 2001
ONLINE SLUŽBA: XBOX LIVE
PRODÁNO KUSŮ: 24 MILIONŮ
NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRA: HALO 2
NÁSTUPCE: XBOX 360

Na trhu se objevilo několik verzí Xboxů (1.0–1.6b), přičemž paradoxně byly první verze (1.0 a 1.1) považovány za nejlepší.

PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360

Beautiful Katamari první recenze **Síla grafiky** téma o vizuálních přeměnách nové generace konzolí **Halo 3** detailní rozbor multiplayeru **Tony Hawk´s Proving Ground** recenze **Alone in the Dark** preview

V PRODEJI OD 19. ŘÍJNA

KOMENTÁŘ

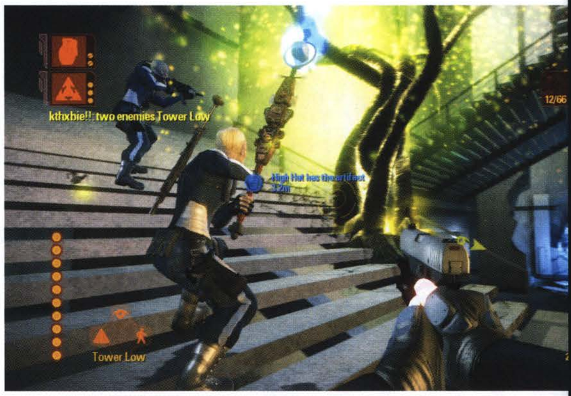
XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

AUTOR: James Paul Gee

JAMES PAUL GEE pracuje jako profesor literárních studií na Arizonské státní univerzitě. Zároveň je autorem knihy Why Video Games Are Good for Your Soul (Proč jsou hry dobré pro vašeho ducha).

Big Brain Academy
Obrana „kultury kriplů"

Věřte, nevěřte: hry z vás mohou udělat pozornějšího studenta, pracanta i lidskou bytost



Shadowrun přivádí v život tvrzení „je lepší hrát pohromadě"

KAŽDÝ Z VÁS SLYŠEL své rodiče, přátele nebo neodbytného politika, kterak mluví o hrách jako o nesmyslné aktivitě a ztrátě času. Dovolil bych si tvrdit pravý opak. Dlouhé a mnohdy obtížné hry mění proces vzdělávání se v potěšení – a nebyly by zábavné právě bez prvku učení. Co víc, schopnosti získané z her se často projeví také v reálném životě, třebaže si to možná neuvědomujete.

Hry vám totiž přisoudí roli „malého vědce". Ať už vybíráte nejvhodnější taktiku k odstranění bosse v Gears of War, navigujete vozidlo v DiRT nebo zabíráte území v Command & Conquer 3, je hratelnost postavena na určitém cyklu. V rámci něj nejdříve vytváříte hypotézu, prozkoumáváte prostředí, reagujete na výsledek a znovu prozkoumáváte, aby byl výsledek lepší než při minulém pokusu. Právě to je cyklus, kterým procházejí také experimentující vědci. Hry přitom zároveň zmenšují riziko neúspěchu: když selžete, jednoduše pokračujete z nejbližšího checkpointu nebo uložené pozice. Čelíte výzvě, abyste podstoupili větší riziko, prozkoumáváte, zkoušíte nové

»Tyto vlastnosti her umožňují hráčům získávat vědomosti a přitom se bavit – což je vskutku pozoruhodný poznatek.

věci. Právě to je rozhodující při kreativní práci nejen v herním, ale i v reálném světě.

Učení či sebevzdělávání jde ale v kvalitních hrách ještě dál. Právě zde jsou jednotlivé výzvy a problémy dobře dávkovány (ano, právě od toho je level design), takže když hráč v brzké fázi překoná první překážky, vede ho to k hypotéze, podle níž bude stejné řešení velmi dobře fungovat i později, u náročnějších problémů. V takových hrách řešíte obtížné situace a plníte úkoly, čímž dosahujete mistrovství. Vezměte si takový Heavy Weapon, třebaže jde o arkádovku. Na začátku hry se snažíte najít způsob, jak zaměřit protivníky a unikat jim, zatímco na ně útočíte. Brzy ale přijde další výzva v podobě nových útoků od nepřátel, ti se začnou také jinak chovat a jako perlička vás čeká boss. To vše od vás vyžaduje přehodnocení původní strategie a vylepšení vlastních schopností. Zjednodušeně řečeno, vašeho mistrovství je docíleno opakováním stejných úkolů (třebaže jsou do nich vnášeny nové prvky).

Kromě toho se dobré hry snaží jít až na hranici (nikoliv za ni) hráčových schopností. Dávají vám pocit, že je možné úkol splnit, ale stále je to poměrně obtížné. To z nich může často činit frustrující zážitek, zároveň však tento prvek navazuje silné mentální pochody, k nimž dochází pouze za plného soustředění, tedy ve chvílích, kdy jsou lidé zcela ponoření do řešení aktuálního problému. V takové situaci váš mozek pracuje takříkajíc v ideálním režimu, a právě kvalitní hry podobné stádium koncentrace a soustředění vyvolávají snadno.

Hry vás samozřejmě nenutí uvažovat jen o izolovaných skutečnostech, ale mnohdy o komplexních problémech. V titulech jako Katan, Gears of War nebo strategiích jste nuceni promýšlet důsledky svého jednání, kdy váš krok může ovlivnit nejen ty další, ale i reakci protivníků. V takové chvíli lze snadno zaměnit hry za jednání v práci či partnerský vztah.

Podtitul Xbox Live říká „je dobré hrát pohromadě" a může mít pravdu mnohem víc, než si lidé uvědomují. Hry formují různorodé, multifunkční týmy plné individualit přesně tak, jak činí zaměstnavatelé. Hráči si ve World of Warcraft musí osvojit určitou specializaci, protože za mága se hraje zcela jinak než za válečníka, a kromě toho mít také dostatečné povědomí o ostatních povoláních. To samé koneckonců platí i pro xboxový Shadowrun, kde trpaslíci a trollové využívají odlišných schopností a cest k dosažení cíle. V obou těchto hrách lze za odborníky považovat jen hrstku hardcore hráčů, podobně jako v moderních laboratořích a na vědeckých pracovištích.

Všechny tyto vlastnosti umožňují vám, hráčům, získávat vědomosti a přitom se bavit – což je vskutku pozoruhodný poznatek. Možná jednoho dne uvidíme, jak stejné metody využívají učitelé ve škole, až si i tito osvojí výhody herní interaktivity. Psát, číst a hrát Rainbow Six bude nejbezpečnější cesta, jak je to naučit.

Heavy Weapon je skvělý příklad fungování zmíněného modelu: osvojíte si taktiku, která se díky zvyšující se náročnosti hry vyvíjí a vylepšuje

10 milionů hráčů na konzoli nové generace

Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.

XBOX 360

HALO 3